stigma-videospiele

Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland.

Von Matthias Dittmayer

stigma-videospiele

Hintergründe und Verlauf der Diskussion
über gewaltdarstellende Videospiele
in Deutschland.

von Matthias Dittmayer

- 2014 –

Version: 1.003 – 01.01.15

Vorwort

Die Bekundung „Das Internet vergisst nie“ dürfte eher Wunsch als Realität sein: Während bei dem „Relaunch“ von Webseiten Inhalte unbeabsichtigt verloren gehen können, müssen andere nach dem Ablauf von Depublizierungsfristen aus dem Netz genommen werden oder werden, wenn sie den jeweils Verantwortlichen als wenig schmeichelhaft erscheinen, schlicht still und heimlich entfernt.

Weiter zeigt sich immer wieder, dass die Deutungshoheit über Ereignisse bei den etablierten Medien liegt, welche den Gegenstand von Protesten und die Motive der Protestierenden wie selbstverständlich austauschen. Als Reaktion hierauf, als Versuch, die Hintergründe der Diskussion über „Killerspiele“ aus Sicht der Gamer festzuhalten, wurde diese Textsammlung erstellt. Sie ist weder objektiv noch überparteilich, sondern – im Gegenteil – eine höchst subjektive Schilderung der Ereignisse und Hintergründe, aus der Perspektive eines Beteiligten.

Als Versuch sollten diese Texte auch aus einem anderen Grund betrachtet werden: Während bereits jetzt die Rekonstruktion mancher Ereignisse schwer fällt, können andere hier nur angeschnitten werden, da sie selbst ein ganzes Buch füllen könnten. Dieses Werk soll daher auch als Anregung verstanden werden, das zu ergänzen, was fehlt, oder die Betrachtung aus einem anderen Blickwinkel verdient.

Weiter möchte ich an dieser Stelle allen danken, die sich über die letzten sieben Jahre mit der Recherche und dem Prüfen von Presseartikeln, Studien und sonstigen Mitteilungen für stigma-videospiele.de engagiert haben. Manche Journalisten wähnten hinter der Seite sogar eine Lobbyorganisation der Spieleindustrie, weil sie sich nicht vorstellen konnten, dass jemand unbezahlt so viel Zeit und Arbeit investiert. Besonderer Dank gebührt auch denjenigen, die beim Korrekturlesen eifrig Fehler eingesammelt haben.

Ob dieser Einsatz vergebens war oder etwas bewegt werden konnte, vermag ich nicht zu beurteilen. Nicht selten stellten sich Versuche, über Hintergründe aufzuklären, als Kampf gegen Windmühlen heraus. Doch die Alternative, nichts zu tun, kam für den einen oder anderen ab einem bestimmten Punkt der öffentliche Debatte über „Killerspiele“ nicht mehr in Frage. Ob diese mittlerweile überstanden ist, wird die Zukunft zeigen. Möglicherweise ist bereits mit der Losung „Generationenkonflikt: Wir halten länger durch!“ alles gesagt.

31.10.2014 Matthias Dittmayer

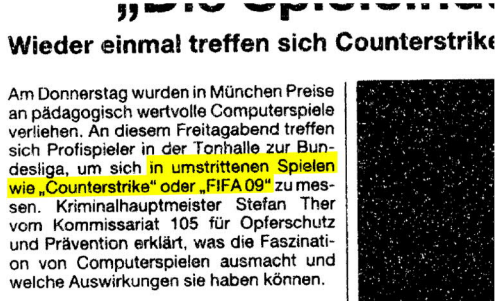
Inhaltsverzeichnis

Presse	1
Arcaden	9
Reale Killerspiele	15
Erfurt	23
Mehr Waffen	38
Frontal21	43
Pfeiffer	58
Spitzer	70
Emsdetten	77
Verbotsinitiative	85
Hart aber fair	96
Panorama	103
DCP	115
Ego-Shooter	124
Spielekiller	130
Kölner Aufruf	138
Winnenden	148
Turnierverbote	158
Fahrenheit 1562	169
VDVC-Petition	176
Norwegen	184
Gamescom	191
Aurora/Newtown	198
Hart aber fair #2	206

Quellen 214
Abbildungen 252

Presse

Medienberichte über Videospiele entsprechen nicht immer der Wirklichkeit: Manche Journalisten neigen zu Übertreibungen oder stellen aus anderen Gründen den Inhalt von Videospielen unzutreffend dar - eine böse Absicht muss nicht zwingend dahinter stecken. Während beispielsweise der Stern mit der unwahren Beschreibung, dass in "Grand Theft Auto (1)" bei Kollisionen mit Passanten "Blut auf die Windschutzscheibe" spritze,[1] dem Spiel ein höheres Maß an Brutalität unterstellte, dürfte der Fall der Süddeutschen Zeitung, die über ein eSport-Turnier berichtete, dass sich Spieler "in umstrittenen Spielen wie "CounterStrike" und "FIFA 09" [...] messen" würden,[2] bloß auf völlige Ahnungslosigkeit zurückzuführen sein. Ähnlich orientierungslos stellte sich die Frankfurter Allgemeine Zeitung dar, die bei einem wohlwollenden Portrait des finnischen Entwicklerstudios Remedy angab, der Titel "Max Payne" sei "deutlich weniger gewalttätig [...] als sogenannte Ego-Shooter wie "World of Warcraft""[3] – tatsächlich dürfte das wegen der Gewaltdarstellung indizierte "Max Payne" das brutalere Spiel sein. Von der Sächsischen Zeitung wurde "World of Warcraft" auch schon unbesehen für einen "Ego-Shooter" gehalten, die ihre Meldung – ebenso wie die FAZ – nach Hinweisen berichtigte. Letztendlich ist es nachvollziehbar, wenn Journalisten in der Eile "Ninja Gaiden Sigma 2" mit "Ninja Gaiden 2" verwechseln.



Wieder einmal treffen sich Counterstrike

Am Donnerstag wurden in München Preise an pädagogisch wertvolle Computerspiele verliehen. An diesem Freitagabend treffen sich Profispieler in der Tonhalle zur Bundesliga, um sich in umstrittenen Spielen wie „Counterstrike" oder „FIFA 09" zu messen. Kriminalhauptmeister Stefan Ther vom Kommissariat 105 für Opferschutz und Prävention erklärt, was die Faszination von Computerspielen ausmacht und welche Auswirkungen sie haben können.

01. Die Süddeutsche über „FIFA 09".

"Nächtelang rannte er per Joystick durch die virtuellen Schulflure."

Zu den amüsanteren Dauerbrennern gehört die bei manchen Journalisten aus unerfindlichen Gründen bestehende und anscheinend unauslöschbare Überzeugung, dass First-Person-Shooter mit einem Joystick gespielt werden würden. So wird nicht nur bei der Beschreibung von "Modern Warfare 3" – "man drückt auf eine Taste oder einen Knopf am Joystick, und der Feind [...] wird von einer Handgranate zerfetzt" – sondern auch bei "Counter-Strike" – "nächtelang rannte er per Joystick durch die virtuellen Schulflure"[4] – die Joysticksteuerung unterstellt. Selbst im Tatort "Der Eskimo" werden First-Person-Shooter per Joystick gesteuert und das Format "hart aber fair" fragte in Bezug auf "Ballerspiele":

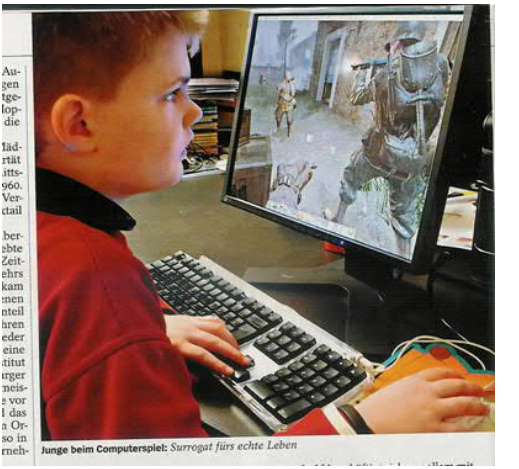
> *"Was lässt sie tatsächlich den Joystick mit dem Abzug vertauschen?"*[5]

Tatsächlich ist bei First-Person-Shootern am Computer die Steuerung mit Maus und Tastatur und an der Konsole per Gamepad üblich. Die Steuerung per Joystick ist nicht nur unpräzise und damit für First-Person-Shooter völlig ungeeignet, sondern wird in vielen Spielen auch technisch gar nicht angeboten. Nur durch die Eingabe von Befehlen in die Entwicklerkonsole lässt sich beispielsweise in "Counter-Strike" die ebenso unsinnige wie lächerliche Joysticksteuerung aktivieren. Abseits von Flugsimulationen werden Joysticks praktisch nicht gebraucht, so dass es den Anschein hat, als ob die jeweils verantwortlichen Redakteure mit Videospielen zuletzt in den 80er Jahren am Atari in Berührung gekommen sind. Diesen Eindruck haben offenbar auch einige Kollegen. So schrieb Christian Buß bei Spiegel Online über die besagte "hart aber fair"-Sendung:

> *"Wer über Killerspiele diskutiert, sollte wenigstens wissen, was ein Joystick ist. Die Gäste von Frank Plasbergs "Hart aber fair"-Runde hatten jedoch nur einen Stock verschluckt. Kein Wunder: Sie waren für das brisante Thema einfach zu alt."*[6]

"Junge beim Computerspiel"

Die Ferne zu Videospielen ist auch an anderer Stelle leicht zu erkennen. Fotojournalisten scheinen regelmäßig vor dem Problem zu stehen, Symbolbilder von einer spielenden Person liefern zu müssen, ohne hierbei ein Videospiel oder eine Person beim Spielen zeigen zu dürfen. Als Ergebnis haben Bildagenturen teilweise etwas abenteuerliche Arrangements auf Lager: Neben Bildern, bei denen Screenshots als Desktophintergrund eingestellt werden oder Wallpaper in einem Bildbearbeitungsprogramm geöffnet sind, gibt es auch Kompositionen, bei denen eine Waffe neben den Bildschirm drapiert wird. Selbst die übliche Bedienung – eine Hand an der Maus und die Finger der anderen auf WASD oder den Pfeiltasten – kriegt nicht jeder hin, so dass manchmal etwas ratlos die Finger beider Hände auf der Tastatur liegen. Abgesehen davon, dass man mit solchen Bildern bei den Lesern auch die letzte Glaubwürdigkeit verspielt, sei an dieser Stelle auch auf den Pressekodex des Deutschen Presserats hingewiesen. Nach diesem müssten die meisten Aufnahmen als Symbolfotos gekennzeichnet werden:


Junge beim Computerspiel: *Surrogat fürs echte Leben*

02. Symbolbild aus „Der Spiegel 15/2010, S. 132“.

> *"Kann eine Illustration, insbesondere eine Fotografie, beim flüchtigen Lesen als dokumentarische Abbildung aufgefasst werden, obwohl es sich um ein Symbolfoto handelt, so ist eine entsprechende Klarstellung geboten. So sind [...] symbolische Illustrationen (nachgestellte Szene, künstlich visualisierter Vorgang zum Text etc.) [...] deutlich wahrnehmbar in Bildlegende bzw. Bezugstext als solche erkennbar zu machen.*[7]

Die demnach nötige Kennzeichnung fehlt jedoch in vielen Fällen. Zugutehalten kann man den jeweils Verantwortlichen allein, dass in den Bildunterschriften nicht immer explizit behauptet wird, dass das Bild eine spielende Person zeigt. Diese eindeutige Aussage, dass angeblich ein "Junge beim Computerspiel" zu sehen sei, stellt eher die Ausnahme dar.

"Der minderjährige Tim K. hätte es also gar nicht besitzen dürfen."

Für manche Journalisten stellt der deutsche Jugendschutz ein weiteres Problem dar, der sich aufgrund seiner historisch gewachsenen Struktur und uneindeutiger sowie zum Teil widersprüchlicher Bezeichnungen als wenig einsteigerfreundlich darstellt. So werden beispielsweise die "USK"-Prüfsiegel seit 2003 nicht mehr von der "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (Vormals "Unabhängige Selbstkontrolle"), sondern von dem ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) vergeben – einer Institution, die nicht einmal über eine eigene Internetseite verfügt und weiten Teilen der Bevölkerung gänzlich unbekannt sein dürfte. Ähnlich steht es um die Kenntnisse über die Verbindlichkeit der Alterskennzeichen. Im Spiegel heißt es beispielsweise über das Spiel "Far Cry 2":

> *"Das Spiel hat keine Jugendfreigabe, der minderjährige Tim K. hätte es also gar nicht besitzen dürfen."*

Die Kennzeichnung mit "Keine Jugendfreigabe" – seit dem 1. Juni 2009 auf den Plaketten weniger umständlich als "ab 18" bezeichnet[8] – bedeutet zwar, dass das Spiel nach § 12 Abs. 1 JuSchG Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden darf, doch es gibt Ausnahmen: Zunächst muss die Nutzung von “ab 18″-Titeln durch 14-Jährige nicht per se einen Umstand darstellen, der sich mit dem Jugendschutz nicht in Einklang bringen lässt. Denn Maßstab ist beim Jugendmedienschutz nicht etwa, ob durch den Titel eine Entwicklungsbeeinträchtigung bei einem durchschnittlichen Minderjährigen zu befürchten ist, sondern ob diese zumindest bei einer Risikogruppe erwartet werden kann:

> *"Ein Spiel darf für eine Altersgruppe nur dann freigegeben werden, wenn es die Entwicklung oder Erziehung keines Jahrganges dieser Altersgruppe beeinträchtigen kann. Dabei ist nicht nur auf den durchschnittlichen, sondern auch auf den gefährdungsgeneigten Minderjährigen abzustellen, Extremfälle sind auszunehmen."*[9]

Nach den USK-Leitkriterien bestimmt sich ein gefährdungsgeneigter Minderjähriger wie folgt:

> *"Unter gefährdungsgeneigten Minderjährigen werden Kinder und Jugendliche verstanden, die vermehrt Risikofaktoren aufweisen, die der Entwicklung zu einer gemeinschaftsfähigen und eigenverantwortlichen Persönlichkeit entgegenwirken können."*[10]

Dass Kinder/Jugendliche ein Spiel nutzen, das für sie nicht freigegeben wurde, stellt also nicht zwingend ein Problem dar – im Gegenteil: Dem Großteil dürfte es in der Entwicklung nicht schaden. Weiter verbietet auch kein Gesetz, dass Kinder oder Jugendliche Spiele "ab 18" nutzen. Nach den §§ 12, 27, 28 JuSchG kann lediglich derjenige verantwortlich gemacht werden, der einem Minderjährigen ein Spiel ohne entsprechende Kennzeichnung zugänglich macht. Der Minderjährige selbst dagegen nicht. Und auch nicht jede Weitergabe an Kinder ist unzulässig. So betrifft der § 28 JuSchG beispielsweise größtenteils nur Veranstalter sowie Gewerbetreibende und selbst diese handeln nicht illegal, wenn sie "im Einverständnis mit der personensorgeberechtigten Person" handeln. Schließlich sind beim § 27 JuSchG auch die Eltern ausgenommen, sofern sie nicht durch die Zugänglichmachung ihre Erziehungspflicht gröblich verletzt haben.

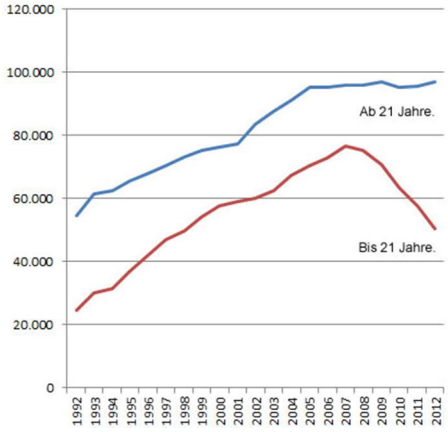
"Für die zunehmende Gewalt […] mitverantwortlich"

Wenn die Entwicklung der Jugendgewalt thematisiert wird, stellen Journalisten gerne eine Verbindung mit gewaltdarstellenden Videospielen her. So ließ z. B. das Magazin Stern 2006 die Forsa ermitteln, wie viel Bundesbürger der Meinung sind, „dass "Killerspiele" […] für die zunehmende Gewalt an Schulen mitverantwortlich

sind“ – 72 % der Befragten sahen eine Verbindung.[11] Auch in Polittalkshows werden, wenn – wie 2013 bei dem Format „Günther Jauch“ – die Entwicklung der Jugendgewalt anhand von Zahlen der polizeilichen Kriminalstatistik (PKS) nachgezeichnet wird, als Ursache für diese schnell gewaltdarstellende Videospiele benannt. In diesem Fall verwies der Innenminister Friedrichs (CSU) darauf, dass es nach vielen Experten „auch an der Gewaltgewöhnung, die durch Gewaltdarstellungen in ganz vielen Medien und in ganz vielerlei Spielen zum Ausdruck kommt“, liege. Tatsächlich lohnt es sich hierbei nicht bloß den Einfluss der Videospiele, sondern auch die beklagte Entwicklung näher zu betrachten

03. Bei „Günther Jauch“ gezeigte Statistik.

Besonders perfide ist in diesem Zusammenhang, dass den Zuschauern oft allein Zahlen für die Jugendgewalt mitgeteilt werden, während die für Straftaten Erwachsener verschwiegen werden. So lag es auch bei Jauch, bei dem noch weitere Unschärfen hinzukamen: Die gezeigte Zahlenreihe begann 1992, obwohl – abgesehen von Ost-Berlin – die neuen Bundesländer erst ab 1993 mit eingerechnet wurden. Auch wurde für die Zuschauer nicht kenntlich gemacht, dass die Y-Achse des Diagramms nicht bei 0, sondern bei 10.000 lag, so dass die Entwicklung drastischer aussah. Letztendlich hätte sich die Frage, weshalb die Jugendgewalt seit den 90ern anstieg sowie die damit verbundene Suche nach jugendspezifischen Ursachen jedoch erübrigt, wenn Gäste und Zuschauer nicht nur selektiv informiert worden wären: In dem Zeitraum stieg nicht nur die Jugendgewalt, sondern auch die von Erwachsenen.



04. Verschwiegene Zahlen für Erwachsene.

Wobei auch diese Aussage mit Vorsicht zu genießen ist: In der PKS können naturgemäß nur die Taten dargestellt werden, die zur Anzeige gelangt sind („Hellfeld"). Die für die Kriminalitätsentwicklung genauso wichtigen Taten, die nicht angezeigt werden („Dunkelfeld"), sind dagegen nicht erfasst. Deswegen weist das Bundeskriminalamt auch darauf hin, dass die Zahlen der PKS nicht mit der Kriminalitätsentwicklung gleichzusetzen sind, und führt als weiteren Einflussfaktor die Änderung der Anzeigenbereitschaft an. Auch der Kriminologe Prof. Dr. Henning Ernst Müller warnt, dass „die PKS nur eine sehr eingeschränkte Aussage zur realen Kriminalität in Deutschland treffen" könne, und verweist ebenfalls auf die Anzeigenbereitschaft.[12] Hierzu stellte die Universität Greifswald in einer Untersuchung fest, dass bei von Jugendlichen verübten Körperverletzungen von 1997 bis 2004 die Anzeigenbereitschaft von 6,7 auf 22,5 % anstieg.[13] Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen stellte von 1998 bis 2008 eine Zunahme von um 20 auf 50 % fest,[14] so dass sich allein wegen dieser Änderung die Zahlen der PKS beinahe verdreifachen würden. Das Bundesministerium des Inneren resümierte daher 2006, dass – entgegen vieler Medienberichte – die Jugendgewalt weder zunehme noch brutaler werde:

> *„Weder für die Gewalt an Schulen noch für die Gewalt junger Menschen im öffentlichen Raum sind Zuwächse zu erkennen. Dies wird bestätigt durch Daten der Versicherungswirtschaft. Anhaltspunkte für eine Brutalisierung junger Menschen sind ebenfalls weder den Justizdaten noch den Erkenntnissen aus Dunkelfeldstudien oder den Meldungen an die Unfallversicherer zu entnehmen. Es zeigt sich vielmehr im Gegenteil, dass in zunehmendem Maße auch weniger schwerwiegende Delikte […] zur Kenntnis der Polizei gelangen."*[15]

Daher wird allgemein – entgegen den Zahlen der PKS – von 1998 an eine „gleichbleibende bis rückläufige Tendenz" der Jugendgewalt vermutet. Die Entwicklung – eine Brutalisierung der Jugend – für die „Killerspiele" von den Medien verantwortlich gemacht werden, findet also gar nicht statt.[16]

[1] Stern 27/1998, zitiert nach: Gunnar Lott, Rasenmäher und Zombies, GameStar 09/1998, S. 10.
[2] Süddeutsche Zeitung, zitiert nach: cel, Die Süddeutsche Zeitung und das Killerspiel FIFA 09, chip.de v. 13.11.2009.
[3] Frankfurter Allgemeine Zeitung, zitiert nach: Lukas Heinser, Größere Ego-Probleme, bildblog.de v. 14.05.2010.
[4] Bild, „Ich bin auf der Suche nach Gott“, bild.de v. 20.11.2006.
[5] Zitiert nach: Matthias Grimm, Heute Abend Diskussion in "Hart aber fair", gamona.de v. 22.11.2006.
[6] Christian Buß, Killerspieldebatte im TV: "Weg mit dem Virtuellen!", spiegel.de v. 23.11.2006.
[7] Deutscher Presserat, Richtlinie 2.2 – Symbolfoto zu Ziffer 2 - Sorgfalt, presserat.de.
[8] Stefan Krempl/Jürgen Kuri, USK arbeitet an Alterskennzeichen für Online-Spiele, heise.de v. 13.05.2009.
[9] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, § 19 Abs. 2 der USK-Grundsätze, usk.de.
[10] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Ziff. 2.4 der Leitkriterien der USK, usk.de.
[11] Forsa, Umfrage: Mitverantwortung der "Killerspiele" für Gewalt in der Schule, de.statista.com.
[12] Henning Ernst Müller, Kommentar v. 18.03.2009, blog.beck.de.
[13] Bundesministerium des Inneren, Polizeiliche Kriminalstatistik 2006: weniger Kriminalität und höhere Aufklärungsquote, bmi.bund.de.
[14] Dirk Baier/Christian Pfeiffer/Julia Simonson/Susann Rabold, Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt (Forschungsbericht Nr. 107), kfn.de.
[15] Bundesministerium des Inneren/Bundesministerium der Justiz, Zweiter Periodischer Sicherheitsbericht – Langfassung, 1. Aufl. (2006), S. 354.
[16] Dirk Baier/Christian Pfeiffer/Julia Simonson/Susann Rabold, Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt (Forschungsbericht Nr. 107), kfn.de.

Arcaden

01.10.1985

Bei der Diskussion über die Videospielnutzung von Kindern und Jugendlichen wird oft vergessen, dass diesen Arcade-Automaten schon seit dem 1. Oktober 1985 nicht mehr zugänglich gemacht werden dürfen. Damals wurde in dem Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit (JöSchG) festgelegt, dass Minderjährigen "die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen [...] nicht gestattet werden" darf sowie dass "elektronische Bildschirm-Unterhaltungsspielgeräte ohne Gewinnmöglichkeit [...] zur entgeltlichen Benutzung" und "Unterhaltungsspielgeräte, mit denen [...] Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder Tiere dargestellt werden, [...] in der Öffentlichkeit an Kindern und Jugendlichen zugänglichen Orten nicht aufgestellt werden" dürfen.[17] Faktisch wurde das Aufstellen von Arcade-Automaten in der Öffentlichkeit unmöglich gemacht, wodurch ein Stück (Jugend-) Kultur unwiderbringlich verloren ging.

05. Arcade-Automat im „Computerspielmuseum“.

"Die Gefahr der Entstehung von Beschaffungskriminalität."

Heute wie damals gab es in der Politik einen gewissen Aktionismus, die sich mit dem schon damals neuen Medium der elektronischen Unterhaltungsspiele konfrontiert sah. Ein Handlungsbedarf des Gesetzgebers wurde dabei aus verschiedenen Gründen gesehen. Unter anderem - so die offizielle Begründung des Deutschen

Bundestags zum Gesetzesentwurf[18] - sei die Entwicklung einer "Spielleidenschaft" sowie die von Beschaffungskriminalität zu befürchten:

> *"Die Regelung ist erforderlich, um zu vermeiden, daß Kinder und Jugendliche zur Spielleidenschaft hingeführt werden und um der Ausnutzung des Spieltriebs entgegenzuwirken. Es hat sich in der Praxis gezeigt, daß von Video-Unterhaltungsspielgeräten für Minderjährige eine Faszination ausgeht, der sich diese ohne erzieherische Einwirkung schwer entziehen können. Dabei ist auch zu berücksichtigen, daß bereits bis zur Beherrschung dieser Geschicklichkeitsspiele ein nicht unerheblicher finanzieller Aufwand erforderlich ist. Diese Umstände bringen die Gefahr der Entstehung von Beschaffungskriminalität sowie erhebliche Taschengeldprobleme für Kinder und Jugendliche mit sich. Die Vorschrift erscheint ebenso wichtig wie die bereits im geltenden Recht vorgesehene Verbotsregelung über den Zugang Minderjähriger zu Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit."*

Daneben sollte aus moralischen Gründen "verhindert werden, daß der Krieg als Spiel verharmlost oder bestimmte Gewalttätigkeiten verniedlicht werden". Mit dieser gesetzlichen Neuregelung wurde ein Pyrrhussieg errungen: Obwohl die Arcade-Automaten erfolgreich aus der Öffentlichkeit verbannt werden konnten, waren Minderjährigen elektronische Unterhaltungsmedien immer noch an Heimcomputern und Konsolen zugänglich, deren Nutzung weitaus schlechter als im Fall der öffentlich aufgestellten Arcade-Automaten kontrolliert und reglementiert werden konnte. Joachim H. Knoll konstatierte 1993:

> *"Hier sind Herstellungsmechanismen und Verbreitungswege im schulischen Bereich weiterhin unbekannt, so daß das Ausmaß dieser medialen Jugendgefährdung kaum abzuschätzen sein dürfte."*

"Einem blinden […] Aktionismus entsprach."

Die in der Politik angeführten Gründe für das Verbot von Arcade-Automaten basierten größtenteils auf Vermutungen und Ängsten, da die Durchführung erschöpfender Untersuchungen der Thematik nicht abgewartet werden sollte. Der von der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) mit der Untersuchung betraute Knoll suchte den hinsichtlich der Gefährdungsmomente von Bildschirmspielen bestehenden "irrigen Schluß hier Apparat dort Gewalt [...] als unbelegt und mithin wissenschaftlich anfechtbar ins Abseits zu verweisen",[19] was in Gesetzgebungsverfahren aber offenbar nicht zu überzeugen vermochte. Nach Einführung des Verbots konnte Knoll die hierfür vorgebrachten Gründe entkräften:

> *"Nicht der Apparat ist das Gefahr stimulierende und provozierende Instrument, sondern die Summe von biographischen Details, die das exzessive Spiel ausmachen, sollte Gegenstand therapeutischen Handelns sein."*[20]

Insgesamt stellte sich selbst der finanzielle und zeitliche Aufwand der jugendlichen Spieler als überschaubar dar:

> *"Das Bildschirmspiel ist [...] für die Jugendlichen insgesamt nur von geringer Bedeutung. Verglichen mit Zeitaufwand und finanziellem Einsatz für Medienkonsum und traditionelle Spiel- und Freizeittätigkeiten nimmt das elektronische Spiel eine eindeutig randständige Position ein. [...] Lediglich zwei Prozent aller Jugendlichen spielt 10 Mal oder öfter im Verlauf eines Monats an Videoautomaten. Mit etwa DM 6,-- pro Spieltag erreichen die durchschnittlichen Ausgaben jedoch auch bei den häufiger an Automaten spielenden Jugendlichen nicht das Niveau der Kosten anderer Sport-, medien- und Spielaktivitäten."*[21]

Weiter wurde festgestellt, dass die Nutzer von Videospielautomaten vor allem dadurch zu charakterisieren seien, "dass sie ihre Freizeit aktiver und vor allem häufiger außer Haus verbringen". Sie seien weiter "oft gesellige, in eine Clique eingebundene männliche Jugendli-

che, die auch häufiger Sport treiben". Wohl auch in Hinblick auf diese Ergebnisse pflichtet Knoll Hans-Dieter Kübler bei, dass "die Novellierung von 1985 eher einem blinden rechts-politischen Aktionismus entsprach als einer gesellschaftlichen Ursache-Wirkung-Erkundung [...]".[22] Weiter seien immer noch "Untersuchungen über die Medienwirkung durch einen längeren Beeinflussungszeitraum [...] nicht verfügbar".[23]

"Einer muss mal anfangen. So was muss verboten sein."

Mit der Situation, dass Aracade-Automaten Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden, sind manche Politiker immer noch unzufrieden. Insbesondere die - theoretisch mögliche - Aufstellung von Aracade-Automaten mit gewaltdarstellenden Inhalten wollen viele Kommunalpolitiker auch nicht in nur für Erwachsenen zugänglichen Räumen dulden. Gemeinden benutzen in diesen Fällen meist die Vergnügungssteuer, um die Aufstellung der Automaten finanziell wenig attraktiv zu gestalten. Während beispielsweise in Bremen der Aufsteller eines Musikautomaten 15,00 € im Monat bezahlen muss, sind es bei Videospielautomaten mit Gewalttätigkeiten gegen Menschen 307,00 €. Verglichen mit anderen Orten ist diese Summe jedoch gering: In Leer sind es 600,00 und im Fall von Aurich, Hilden und Langenfeld sogar 1000,00 €. In vielen Fällen ist den Verantwortlichen auch klar, dass sie bloße Symbolpolitik betreiben - so zumindest der Bericht der RP-online:

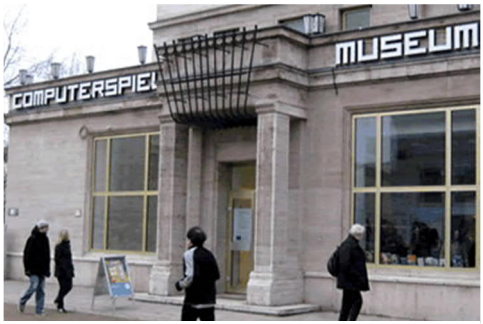
> *"Noch gebe es keine derartigen Geräte in Hilden. Aufsteller sollten durch eine hohe Steuer wie in Langenfeld (1000 Euro) abgeschreckt werden: "Es geht nicht um die Einnahme." Dieser Argumentation schlossen sich die anderen Fraktionen einstimmig an."*[24]

Ein solcher Schritt wird auch bei Videospielen regelmäßig vorgeschlagen. So sprach sich der Frankfurter Zukunftsrat wiederholt dafür aus, "Gewaltvermittlung so teuer machen, dass es sich nicht mehr lohnt".[25] In der Stadt Südliches Anhalt ist man einen Schritt weiter gegangen und hat am 24.11.2010 direkt ein Verbot beschlossen. Das ist einerseits erfrischend ehrlich, ande-

rerseits aber illegal - zumindest geht die Gemeinde selbst davon aus. Nichtsdestotrotz hat man sich für ein Verbot entschieden, denn "einer muss mal anfangen. So was muss verboten sein".[26] Im Amtsblatt wurde das in § 18 Nr. 3 der Satzung festgehaltene verkündet:

> *"Geräte, mit denen Gewalttätigkeit gegen Menschen dargestellt wird oder die eine Verherrlichung oder Verharmlosen des Krieges zum Gegenstand haben, sind verboten."*[27]

"Komm rein. Hier geht's rund."



06. Das „Computerspielmuseum“ in Berlin.

Trotz aller Bemühungen ist es der Politik aber noch nicht gelungen sämtliche Arcade-Automaten aus der Republik zu verbannen. Verschiedene Vereine - wie beispielsweise der RetroGames e.V. aus Karlsruhe - möchten die "Kultur der elektronischen Videospiele in Deutschland erhalten, fördern und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich machen".[28] Auch in verschiedenen Sammlungen und dem Computerspielmuseum in Berlin können historische Arcade-Automaten bestaunt und gespielt werden. Letzteres lädt auf seiner Webseite potentielle Besucher zum Spielen von Klassikern wie "Space Invaders" und "Pong" ein:

> *"Komm rein. Hier geht's rund."*[29]

---

[17] Bundesministerium der Justiz, Bundesgesetzblatt Teil I (1985), Nr. 12 vom 05.03.1985, Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit.
[18] Deutscher Bundestag, Gesetzentwurf der Bundesregierung - Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit, BT-Drs. 9/1992, S. 12.
[19] Joachim H. Knoll, Gewalt und Spiele (1993), S. 17 f.
[20] Joachim H. Knoll, Gewalt und Spiele (1993), S. 19.
[21] Joachim H. Knoll, Gewalt und Spiele (1993), S. 48 f.
[22] Joachim H. Knoll, Gewalt und Spiele (1993), S. 95.
[23] Joachim H. Knoll, Gewalt und Spiele (1993), S. 100.

[24] Christoph Schmidt, Vergnügungssteuer steigt, rp-online.de v. 26.11.2010.
[25] Andreas Wilkens, Frankfurter Zukunftsrat will Steuer auf Gewaltmedien, heise.de v. 08.07.2009.
[26] Helmut Dawal, Kriegsspielgeräte im Südlichen Anhalt verboten, mz-web.de v. 01.12.2010.
[27] Stadt Südliches Anhalt, Amts- und Mitteilungsblatt der Stadt Südliches Anhalt Nr. 25/2010, S. 11.
[28] RetroGames e.V., Über uns, retrogames.info.
[29] Computerspielmuseum, Komm rein. Hier geht's rund., computerspielmuseum.de.

Reale Killerspiele

24.10.2001

Am 29.06.2014 erschien im UniSPIEGEL ein Artikel über Lasertag, in dem sich der Autor – wie bereits am Titel erkennbar („Lasertag gegen Schüler: Unterschätze nie einen Zwölfjährigen!“), recht locker mit der Thematik auseinandersetzt.[30] Auch Andreas Djassemy, Sprecher der Lasertag GmbH, zeigt sich entspannt: Die Lasertag-Leidenschaft von Barney Stinson in der Sitcom „How I Met Your Mother“ sei die Inspiration gewesen, in das Geschäft einzusteigen. Probleme mit den Behörden seien nicht zu befürchten: "Die Ämter kennen es nicht und können es erst mal nicht einordnen". Diese Unbeschwertheit überrascht, denn die Problematik ist tatsächlich nicht so neu, wie Djassemy es einem glaubhaft machen möchte. Bei der Diskussion über virtuelle „Killerspiele“ wird manchmal vergessen, dass ursprünglich auch physische „Killerspiele“ umfasste.

07. Paintball – Verbot zuletzt 2009 abgewendet.

"Verbot von Killerspielen wie Gotcha, Paintball und Laserdrome."

Seit mehr als 20 Jahren steht Lasertag, das anbieterabhängig unter verschiedenen Bezeichnungen bekannt ist, in der Kritik. Dabei wurden nicht nur bereits 1985 von der Zeit[31] und 1993 von dem Spiegel[32] Videospiele, sondern auch derartige Geländespiele als "Killerspiele" bezeichnet. In einem Gesetzentwurf vom 14.11.2002 ist beispielsweise von einem "Verbot von Killerspielen wie

Gotcha, Paintball und Laserdrome" die Rede.[33] Es gab bereits mehrere Anläufe, derartige Beschäftigungen zu verbieten. Nach dem Amoklauf von Winnenden begründete der Unionsfraktionsvorsitzende Wolfgang Bosbach die Notwendigkeit eines Verbotes von Paintball damit, dass “dabei [...] das Töten simuliert” werde. Bereits 1995 scheiterten Peter Struck und Rudolf Scharping damit, solche Spiele über die Gewerbeordnung zu verbieten. 1997 hatte Günther Beckstein ebenfalls keinen Erfolg, eine entsprechende Regelung in das Ordnungswidrigkeitengesetz einzufügen. Zuletzt versuchte 2007 der Freistaat Bayern ein Verbot von Paintball durch die Schaffung des § 118a, “Menschenverachtende Spiele”, zu erreichen:

> *"Ordnungswidrig handelt, wer Spiele veranstaltet, die geeignet sind, die Mitspieler in ihrer Menschenwürde herabzusetzen, indem ihre Tötung oder Verletzung unter Einsatz von Schusswaffen oder diesen nachgebildeten Gegenständen als Haupt- oder Nebeninhalt simuliert wird, hierfür Grundstücke, Anlagen oder Einrichtungen bereitstellt oder an solchen Spielen teilnimmt."*

Der vorläufige Höhepunkt war 2001 eine Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts.[34] Es stellte fest, dass – abweichend von der Darstellung in Wikipedia – ein Verbot von „Laserdrom“ nicht nötig ist, da das Spiel – zumindest die dem Urteil zugrunde liegende Spielart – bereits auf Grundlage der allgemeinen polizeilichen Generalklausel verboten sei. Nach den jeweiligen Polizeigesetzen ist einzuschreiten, wenn eine Gefahr für die „öffentliche Sicherheit“ besteht. Der Begriff der „öffentlichen Sicherheit“ erfasst unter anderem den Schutz der Rechtsordnung und damit auch dem der Verfassung. Diese wiederum schützt in Art. 1 GG die „Menschenwürde“, die durch Lasertag verletzt werde. Hierbei nimmt das Bundesverwaltungsgericht, eine feinsinnige Unterscheidung vor. Die Verletzung der konkreten Menschenwürde einzelner Teilnehmer drohe nicht, aber die Menschenwürde werde „abstrakt“ dadurch verletzt, dass bei den Teilnehmern „eine Einstellung erzeugt oder verstärkt wird, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch leugnet, der jedem Menschen zukommt“:

> *„Demnach ist ein gewerbliches Unterhaltungsspiel, das auf die Identifikation der Spielteilnehmer mit der Gewaltausübung gegen Menschen angelegt ist und ihnen die lustvolle Teilnahme an derartigen – wenn auch nur fiktiven – Handlungen ermöglichen soll, wegen der ihm innewohnenden Tendenz zur Bejahung oder zumindest Bagatellisierung der Gewalt und wegen der möglichen Auswirkungen einer solchen Tendenz auf die allgemeinen Wertvorstellungen und das Verhalten in der Gesellschaft mit der verfassungsrechtlichen Menschenwürdegarantie unvereinbar."*

In den Entscheidungsgründen führt das Bundesverwaltungsgericht unmissverständlich aus, dass Behörden solche Spielvarianten nicht dulden dürfen und zum Einschreiten verpflichtet sind: „Verstöße gegen die Menschenwürde können vom Staat allenfalls unter besonderen Umständen hingenommen werden; im Regelfall – und so auch hier – sind sie zu unterbinden. Raum für eine Ermessensabwägung [...] verbleibt nicht". Das Bundesverwaltungsgericht war sich 2001 jedoch nicht sicher, ob ein Verbot von Lasertag nach EU-Recht unzulässig ist, da es als unzulässiger Eingriff in die Dienstleistungsfreiheit verstanden werden könnte. Es legte diese Frage daher dem Gerichtshof vor, der 2004 ein Verbot als mit EU-Recht vereinbar bewertete.[35] Daraufhin entschied das Bundesverwaltungsgericht 2006 abschließend, dass die dem Rechtsstreit zugrunde liegende Variante von Laserdrome verboten sei.[36]

"Dass derartige Spiele [...] regelmäßig zu verbieten sind."

Der Bundesrat hatte 2002 mit Verweis auf die Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts darauf verzichtet, physische „Killerspiele" explizit zu verbieten. In den offiziellen Drucksachen heißt es:

> *„Die zeitweise, aufgrund unterschiedlicher verwaltungsgerichtlicher Entscheidungen aufgetauchte Unsicherheit, ob derartige Spiele verboten werden können, ist inzwischen beseitigt. Das Bundesverwaltungsgericht hat in einer Grund-*

> *satzentscheidung am 24. Oktober 2001 festgestellt, dass derartige Spiele (hier konkret ein sog. Laserdrome) wegen Verstoßes gegen die Menschenwürde über die polizeiliche Generalklausel regelmäßig zu verbieten sind […]. Weiter ist zu berücksichtigen, dass diese Entscheidung sich nicht nur zur Rechtslage bei der Spielvariante „Laserdrome" verhält, sondern auch generell Spiele mit simulierten Verletzungs- und Tötungshandlungen bewertet und daher auch bei anderen Spielformen wie Gotcha oder Paintball herangezogen werden kann […]. Aufgrund dieser Rechtslage hält die Bundesregierung derzeit einen zusätzlichen Bußgeldtatbestand für nicht erforderlich."*[37]

Dies dürfte auch nicht dadurch hinfällig geworden sein, dass das Verwaltungsgericht Minden,[38] das Niedersächsische Oberverwaltungsgericht[39] und der Bayerische Verwaltungsgerichtshof Paintball in einzelnen Fällen als zulässig erachtet haben.[40] In seiner Entscheidung positionierte sich der VGH beispielsweise nicht gegen das Bundesverwaltungsgericht, sondern arbeitet detailliert heraus, warum die im Streit stehende Paintballvariante abweichend zu behandeln sei. So ging es im Fall des VGH um die Spielvarianten „capture the flag" und „centerflag", während es beim BVerwG das Ziel war, durch Abschüsse „innerhalb einer vorgegebenen Spielzeit von 15 Minuten eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen" („Deathmatch"). Weiter gebe es Schiedsrichter, die „die Einhaltung der Spielregeln überwachen und unsportliches Verhalten bestrafen (u. a. sinnloses oder dauerhaftes Markieren eines eindeutig als markiert, disqualifiziert oder aufgebend erkennbaren Spielers, Nr. 21.9 des Regelwerks)". Das Niedersächsische OVG schrieb darüber hinaus auch ausdrücklich, dass allein über das streitgegenständliche Spiel und nicht über die allgemeine Zulässigkeit von Paintball entschieden worden sei:

> *"[...] Der Senat [schließt] nicht aus, dass anderwärts Paintballvarianten praktiziert werden, die eine kritischere Sicht verdienen."*

Von daher kommt es wohl auch nicht von ungefähr, dass sich manche Anbieter mit ihren Spielvarianten klar abgrenzen: So wirbt Lasergame-Berlin damit, dass auf ein (Live-) Ranking verzichtet werden könne, damit die Spieler nicht bloß versuchen, den Highscore zu knacken, sondern im Team zusammenarbeiten. Auch bestehe die Möglichkeit die „Munition“ der Phaser oder die Energie der Spieler zu begrenzen, um ein „wildes Zappen“ zu vermeiden bzw. die Spieler zu einem vorsichtigen Vorgehen zu animieren.[41]

"Solche zynischen und gewaltverherrlichenden Spiele ächten."

Nach dem Amoklauf von Winnenden wurden verschiedene politische Maßnahmen diskutiert, mit denen auf die Tat reagiert werden könnte. Die Koalitionsarbeitsgruppe "Waffenrecht" schlug dabei vor, "die Bundesratsinitiative Bayerns (BR 76/07) wieder aufzugreifen",[42] - die neben dem Verbot "virtueller Killerspiele“ in § 131a StGB mit dem § 118a OWiG - "Menschenverachtende Spiele" - auch ein eindeutiges Verbot solcher Spiele vorsah, bei denen die "Tötung [...] unter Einsatz von Schusswaffen oder diesen nachgebildeten Gegenständen simuliert" wird. Während die Forderung nach der Ausweitung eines "Killerspielverbots" nicht weiter verfolgt wurde, blieb das "Paintballverbot" im Gespräch. So teilte der Unions-Fraktionsvize Wolfgang Bosbach der Deutschen Presse-Agentur dpa mit, dass sich die Regierungsparteien auf ein Verbot von Paintball geeinigt hätten. Paintball und Laserdrom wären damit zukünftig als “Spiele, bei denen die Tötung des Gegners simuliert wird“, verboten. Die Zustimmung der Bundestagsfraktionen sollte bis Ende Mai eingeholt werden, um das Gesetz noch vor der Bundestagswahl verabschieden zu können.[43] Nach dem SPD-Innenexperte Dieter Wiefelspütz bestehe bei Paintball “die Gefahr, dass Gewalt verharmlost wird und hierdurch

08. Bosbach forderte eine Paintballverbot.

Schwellen zur Gewaltanwendung abgebaut werden". Sachsen-Anhalts Innenminister Holger Hövelmann (SPD) brachte noch eine moralische Komponente ins Spiel:

> *"Unsere Gesellschaft sollte solche zynischen und gewaltverherrlichenden Spiele ächten."*[44]

Der Verstoß stieß jedoch - selbst in der Politik - auf Kritik. So bezweifelte die Bundesjustizministerin Brigitte Zypries, dass ein solches Verbot umgesetzt werden könne. Die Verfassung erlaube es "nicht alles verbieten, was wir moralisch für falsch halten [...]. Das Grundgesetz verlangt gute Gründe für ein gesetzliches Verbot".[45]

Auch bei den Grünen wurde der Vorstoß abgelehnt: Nach Claudia Roth sei das "heuchlerische Verbot von Paintball" ein "mutloses Zugeständnis an die Waffenlobby". Man verschärfe "das Waffenrecht an den Stellen, an denen es der Waffenlobby am wenigsten wehtut". Auch Jerzy Montag vermutet hier reine Symbolpolitik, das eigentliche Problem seien ja "die Millionen von Waffen in Privathaushalten und in den Sportvereinen". Konrad Freiberg, der Bundesvorsitzende der Gewerkschaft der Polizei, zeigte sich von den Verbotsplänen ebenfalls nicht überzeugt: "Natürlich kann man diese Art der Freizeitbeschäftigung kindisch oder dumm finden, aber ob kriminologisch ein Zusammenhang zu schweren Straftaten besteht, wage ich zu bezweifeln". Der Bundesvorsitzende der Deutschen Polizeigewerkschaft gab zu bedenken, es müsse "jedem klar sein, dass in Deutschland kein Polizist Zeit dafür hat, in Wäldern und auf Feldern Paintball-Spieler zu verfolgen".[46] Von Paintballspielern wurde eine Petition gestartet: Das Verbot sei vom Deutschen Bundestag abzulehnen, da es "reine Symbolpolitik […], ohne jeglichen Nutzen" sei. Die Petition konnte 35.827 Unterstützer sammeln.[47] Angesichts der Kritik wurde beschlossen, zunächst auf ein Verbot zu verzichten[48] und die von Paintball ausgehende Gefahr in einem Gutachten untersuchen zu lassen:

> *"Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf, das Gefahrenpotential solcher Spiele [...] zu untersuchen. In diesem Zusammenhang ist zu prüfen, inwieweit Möglichkeiten bestehen,*

> *reale Spiele mit Tötungs- oder Verletzungssimulation bei Bedarf zu unterbinden oder zumindest [...] sinnvoll einzuschränken. Die bestehenden Möglichkeiten [...] werden als unzureichend erachtet."*[49]

Das Ergebnis des Ende 2010 veröffentlichten Gutachtens war, dass "für ein besonderes Gefahrenpotential von Paintball/Gotcha und Laserdrome-Spielen [...] das vorliegende Gutachten keine Anhaltspunkte" ergebe. Dies liege jedoch unter anderem daran, dass die "empirische Befundlage äußerst dürftig" sei, weshalb "für eine fundiertere Analyse der Spieler [...] weitere Erhebungen erforderlich" wären.[50] Reaktionen der Politik auf das Gutachten sind bisher nicht bekannt. Hinsichtlich der Petition stellte der Petitionsausschuss am 10.02.2010 fest, dass dem Anliegen entsprochen worden sei, da bei der Verschärfung des Waffengesetzes auf ein Verbot von Paintball verzichtet wurde.[51]

---

[30] Hendrik Steinkuhl, Lasertag gegen Schüler: Unterschätze nie einen Zwölfjährigen!, spiegel.de v. 29.06.2014.
[31] Reinhard Baumgart, Der lange Film zum kurzen Abschied, Die Zeit v. 11.01.1985.
[32] Der Spiegel, Zwitter und Zombies, Der Spiegel 51/1993, S. 105 f.
[33] Deutscher Bundestag, Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchGÄndG), BT-Drs. 15/88, S. 1.
[34] BVerwG, Beschl. v. 24.10.2001 – 6 C 3.01.
[35] Gerichtshof, Urt. v. 14.10. 2004 – C-36/02
[36] BVerwG, Urt. v. 13.12.2006 – 6 C 17.06.
[37] BT-Drs. 15/88, S. 14.
[38] VG Minden, Urt. v. 27.11.2007 - 1 K 2883/06, openJur 2011, 53577.
[39] Nds. OVG, Urt. v. 18.02.2010 - 1 LC 244/07, openJur 2012, 50166.
[40] BayVGH, Urt. v. 27.11.2012 – 15 BV 09.2719, openJur 2013, 3643.
[41] Fabian, Was unterscheidet uns von Laserdome & Co., lasergame-berlin.de.
[42] Hartmut Schauerte, Frage zum Thema Inneres und Justiz von Simon Schröder v. 12.05.2009 - Antwort von Hartmut Schauerte v. 19.05.2009, abgeordnetenwatch.de.
[43] Wolfgang Bosbach, nach: Annika Kremer, Waffengesetz: Paintball-Verbot beschlossen, gulli.com v. 12.05.2009.

[44] Jörg Diehl/Annett Meiritz/Zacharias Zacharakis, Verschärfung des Waffenrechts: Polizei und Opposition wettern gegen geplantes Paintball-Verbot, spiegel.de v. 07.05.2009.
[45] Brigitte Zypries, zitiert nach: AFP, Zypries hält Paintball-Verbot für problematisch, tagesspiegel.de v. 17.05.2009.
[46] Jörg Diehl/Annett Meiritz/Zacharias Zacharakis, Verschärfung des Waffenrechts: Polizei und Opposition wettern gegen geplantes Paintball-Verbot, spiegel.de v. 07.05.2009.
[47] Deutscher Bundestag, Petition 4145, epetitionen.bundestag.de.
[48] ks, Koalition zieht Paintball-Verbot zurück, zeit.de v. 14.05.2009.
[49] Deutscher Bundestag, Beschlussempfehlung und Bericht des Innenausschusses (4. Ausschuss) v. 17.06.2009, BT-Drs 16/13423, S. 9.
[50] Kriminologische Zentralstelle e.V., Gutachten zur Bewertung des Gefahrenpotentials von Paintball-/Gotcha und Laserdrome-Spielen (2010), S. 6, 140, 144.
[51] Petitionsausschuss, Petition 4145 - Abschlussbegründung, epetitionen.bundestag.de.

Erfurt

26.04.2002

Am 26.04.2002 erschoss Robert Steinhäuser am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 16 Menschen - 12 Lehrer, eine Sekretärin, zwei Schüler und einen Polizisten. Danach tötete er sich selbst. Es war der Tag der Abiturprüfung, so dass er seinen Eltern nicht weiter hätte verheimlichen können, dass er wegen eines gefälschten ärztlichen Attests der Schule verwiesen worden war. Journalisten ließen Experten die Tat mit der Nutzung gewaltdarstellender Videospiele erklären, die bei den Berichten über die Amokläufe von Bad Reichenhall und Freising noch eine untergeordnete Rolle gespielt hatten. Nunmehr sollte mit Videospielen das Schießen auf Menschen sowohl mental als auch tatsächlich eingeübt worden sein, wobei überwiegend auf die als Lieblingsspiel des Täters bezeichnete "Half-Life 1"-Modifikation "Counter-Strike" Bezug genommen wurde. Renommierte Journalisten wollten auf Verdacht eine Debatte über die gesellschaftliche Akzeptanz gewaltdarstellender Videospiele anstoßen. Ein Vorhaben, das ihnen glückte.

"Bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen"

Verschiedene Zeitungsformate versuchten, sich mit einer möglichst reißerischen Darstellung des Inhalts von "Counter-Strike" gegenseitig zu überbieten: So schrieb die Zeit über Videospiele wie "Counterstrike, deren Ziel es ist, möglichst viele Menschen blutig niederzumetzeln"[52], nach der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung sei "Counter Strike [...] das Spiel, in dem man vom Polizisten [...] über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll"[53] und die Hamburger Allgemeine wusste sogar mit scheinbaren Expertenwissen aufzuwarten: "Großmütter mit Kinderwagen und Schulmädchen bringen Extrapunkte im PC-Spiel Counterstrike".[54]

Im Spiel selbst findet sich das Beschriebene jedoch nicht wieder. "Counter-Strike" ist ein Taktikspiel, in dem die Spieler in zwei Teams - Terroristen und Antiterroreinheit - in verschiedenen Szenarios gegeneinander antreten können. Deren Gegenstand war ursprünglich die Flucht eines bestimmten ("VIP" im "Assassination"-Szenario) oder beliebigen Spielers des einen Teams ("Escape"-Szenario) sowie die Befreiung von Geiseln ("Hostage-Rescue"-Szenario") und die Sprengung von Kisten ("Defusion"-Szenario) innerhalb eines Zeitlimits von 5 Minuten, was durch das jeweils andere Team verhindert werden musste. Durchgesetzt haben sich lediglich die letzten beiden Szenarien, wobei wegen der abenteuerlichen Wegfindung der computergesteuerten Geiseln in Turnieren praktisch nur die "Defusion"-Variante zugelassen ist. Somit gewinnt in keiner Variante zwingend derjenige, der "möglichst viele Menschen blutig [niedermetzelt]", sondern die Seite, die ihr "Objective" erfüllt. Selbst bei dem "Flucht"- und "Assassination"-Szenario ist, entgegen der Bezeichnung, ein Abschuss zum Gewinnen nicht nötig: Es genügt bereits, sich beim "Fluchtpunkt" zu verschanzen und die Flüchtenden bis zum Ablauf des Zeitlimits auf Distanz zu halten.

Abgesehen von einem pickenden Huhn auf der Map "Italy" tauchen auch nur die erwähnten Personen auf: Passanten, Schülerinnen und Großmütter kommen in "Counter-Strike" nicht vor. Es ist jedoch wie prinzipiell in jedem Videospiel möglich, die Spieldateien zu verändern und auszutauschen, so dass auf diesem Weg auch das Äußere einer jeden Spielfigur (Sogenannter "Skin") verändert werden kann. Speziell für die Geiseln, die im Originalzustand aus einem Grüppchen greiser Wissenschaftler bestehen, können von anderen Nutzern erstellte "Skins" bezogen werden. Unter den weiblichen Varianten finden sich auch welche, die der Beschreibung der Rheinischen Post - "karierten Rock und eine weiße Bluse"[55] - entsprechen. Dennoch ist es unabhängig vom Aussehen der Geiseln niemals das Ziel, diese zu verletzten oder zu töten - wer es dennoch tut, wird mit einem Punktabzug bestraft. Dr. Frank Schirrmacher - damals (Mit-) Herausgeber der FAZ - zeigte sich hiervon wenig beeindruckt und insinuierte, dass die Nachfrage für

"Skins von Schulmädchen, Prominenten" auf ein Verlangen zurückgehe, diese (virtuell) zu töten:

> *"[...] Die Tatsache [...] zeigt, welche Bedürfnisse durch Counterstrike auch angesprochen werden können."*

Die Idee, dass die vornehmlich aus männlichen Heranwachsenden bestehenden Gamer es vorziehen, attraktive Frauen anstelle von alten Männern zu retten, kam ihm offenbar nicht in den Sinn. Auch sonst hatte er offenbar gewisse Probleme mit der Spielmechanik: Dass Spieler für das Verletzen der Geiseln bestraft würden, lasse er nicht gelten, da es "ja doch darum [gehe], dass Geiseln oder VIPs überhaupt erschossen werden können". Ein "Gewinnen" des Szenarios, die Rettung der unverletzten Geiseln, wäre jedoch keine Herausforderung, wenn diese unsterblich wären. Es ist gerade die Schwierigkeit, das Gebäude zu erstürmen, ohne dabei - versehentlich - auch die Geiseln zu verletzen.

Schirrmacher meinte noch weitere Parallelen zwischen der Tat und "Counter-Strike" erkannt zu haben: "Wie im Spiel [...] versah sich der 19jährige mit Pumpgun und Revolver und einer riesigen Menge Munition. Seine Maskenverkleidung schaute er sich den Spielfiguren ab". Tatsächlich sind die Spielfiguren unterschiedlich gestaltet: 2 Tragen keine Masken, 1 eine Gasmaske, 4 eine Maske mit einem Sehschlitz und 1 eine Maske mit zwei separaten Sehschlitzen, wie sie auch von Steinhäuser benutzt wurde.

An dem Tragen der Maske eine Verbindung zu "Counter-Strike" festzumachen, erscheint daher etwas beliebig: Das Nichttragen einer Maske hätte demnach ebenfalls als Verbindung zu "Counter-Strike" verstanden werden können. Gleiches gilt für die verwendeten Waffen: Neben der "Pumpgun" können bei "Counter-Strike" 17 weitere Primärwaffen ausgewählt werden, so dass bei jeder Tat, in der ein Täter eine Pistole und eine weitere Waffe bei sich führte, eine Verbindung zu "Counter-Strike" gesehen werden könnte.

"Der Erfurter Massenmörder [...] spielte dieses Spiel"

09. „Counter-Strike 1.6“, angebliches Lieblingsspiel.

Unbeirrt vom Widerspruch zahlreicher Gamer hielt Schirrmacher in einem weiteren Artikel an seiner Darstellung fest. Die Indizien über eine "Counter-Strike"-Nutzung des Täters seien "stark genug, eine Debatte zu erzwingen". Die Videospielnutzung sei zwar "nicht schuld im klassischen Sinne von Ursache und Wirkung", doch eine Diskussion wäre längst überfällig:

> *"Wichtiger als die angeblichen Recherchefehler sind die moralischen und gesellschaftlichen Aspekte des Vorgangs. [...] Wenn sich, wie dies in den vergangenen Jahren mehrfach der Fall gewesen ist, herausstellt, dass Highschool-Attentäter a u c h über Killer-Computerspiele verfügten, muss man darüber nachdenken, warum das so ist."*[56]

10. Der tatsächliche Favorit „Quake III Arena“.

Mit dieser Kritik an "Counter-Strike" war Schirrmacher nicht allein. Auch an anderer Stelle hieß es, "der Erfurter Massenmörder [...] spielte dieses Spiel"[57] - "eines seiner Lieblingsspiele"[58] - und es habe ihn "zu seiner Tat animiert".[59] Nach dem Augsburger Medienexperten und Schulpädagogen Werner Glogauer seien die vor dem Monitor eingeübten Morde durch einen "Realitätsdurchbruch [...] blutige Wirklichkeit" geworden.[60] Eine der wesentlichen Vorwürfe der Kritiker war dabei, dass "Counter-Strike"

nicht indiziert und somit "für Jugendliche frei zugänglich"[61] war. Die damals noch von der Unabhängigen Selbstkontrolle (usk) vergebenen Alterskennzeichen waren bloße Empfehlungen und für den Handel noch nicht verbindlich.

Der angebliche Recherchefehler sollte sich später als tatsächlicher Fehler herausstellen: Entgegen der Presseberichte war Steinhäuser kein Fan des bei der Gewaltdarstellung verhältnismäßig zurückhaltenden "Counter-Strikes". Die mit der Aufarbeitung des Amoklaufs betraute Gutenberg-Kommission schreibt hierzu im offiziellen Bericht:

> *"Weil in einem Buch im Zusammenhang mit dessen Ego-Shooter-Aktivitäten ein nach den Erkenntnissen der Kommission nicht mit der Wirklichkeit übereinstimmendes Bild von Robert Steinhäuser gezeichnet wird, muss ausdrücklich klargestellt werden, dass Robert Steinhäuser nicht mit einem Freund namens Steffen, die Nächte durch Counter-Strike gespielt hat und Counterstrike auch kein Dauerbrenner von Robert Steinhäuser gewesen ist. Für die gegenteiligen Angaben […] haben sich […] keinerlei Anhaltpunkte ergeben. […]. Counterstrike hat Robert Steinhäuser nach den Angaben seines zuletzt besten Freundes B deshalb nicht gespielt, weil es kein Spiel war, dass ihm Spaß gemacht hätte und es brutalere Spiele, wie z. B. "Soldier of Fortune" gegeben habe."*[62]

Als "Lieblings-Ego-Shooter" des Täters bezeichnete die Gutenberg-Kommission vielmehr den First-Person-Shooter "Quake III Arena", den Steinhäuser unmittelbar vor der Tat gespielt hatte. Der Titel ist wegen des phantastischen Settings bekannt, in dem sich zwei oder mehr Spieler mit futuristischen Waffen rasante Duelle liefern. Gesteuert werden nicht nur menschliche Figuren, sondern auch Aliens, kybernetischen Organismen und andere Wesen. Im Bericht wird trotz des Zugeständnisses, dass in "Quake III Arena" vornehmlich "Fantasiefiguren" auftauchen, ein Gewaltanwendungstraining durch First-Person-Shooter für möglich gehalten und dem Spiel eine

aufputschende Wirkung zugeschrieben. Insbesondere sei der Amoklauf Steinhäusers von der Kernbotschaft des Spiels - durch das Hinterlassen der meisten Todesopfer "den größten Ruhm [zu] ernten" - geprägt gewesen.[63] Ein gegenüber "Counter-Strike" erhöhtes Gefährdungspotential sah auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) - damals noch Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) - und indizierte den Titel zwei Jahre vor der Tat,[64] so dass er Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden durfte. Journalisten dürften sich bei der Berichterstattung deshalb auf "Counter-Strike" konzentriert haben, weil sich bei diesem Titel leichter Verbindungen mit der Tat konstruieren ließen und sich die Verfügbarkeit für Minderjährige thematisieren ließ.

"Auch über Killer-Computerspiele verfügten"

Zu den vielfach kolportierten Mythen über Schulamokläufe gehört die Vorstellung, dass jugendliche Amokläufer an Schulen regelmäßig gewaltdarstellende Videospiele genutzt hätten. Während die FAZ sich noch vorsichtig darauf berief, dass "dies in den vergangenen Jahren mehrfach der Fall gewesen" sei,[65] sprach Beckstein 2007 davon, dass sich "von den Amokläufen von Erfurt bis Emsdetten [...] die blutige Spur der durch den Konsum solcher Computerspiele ausgelösten Gewalt" ziehe.[66] Diese Idee verfestigte sich mit der Zeit, so dass schließlich behauptet wurde, dass "alle Täter bei Schulmassakern Ego-Shooter gespielt" hätten[67] sowie die Videospielnutzung als "notwendiger Faktor" für einen Amoklauf bezeichnet wurde.

Dies ist jedoch mitnichten der Fall: Die Aussage wird bereits durch eine Studie widerlegt, bei der im Auftrag des "United States Secret Services" und des "United States Department of Education" die "School Shootings" von männlichen Jugendlichen an amerikanischen Schulen zwischen 1974 und 2001 untersucht wurden. Beinahe zwei Drittel der Taten - 24 von 37 - fanden nach der Veröffentlichung von "Wolfenstein 3D" statt, das den kommerziellen Durchbruch des Genres der First-Person-Shooter markierte.[68] Dennoch wurde als Ergebnis fest-

gestellt, dass gerade einmal 12 % der Täter ein Interesse an gewaltdarstellenden Videospielen hatten:

> *"One-eighth of the attackers exhibited an interest in violent video games (12 percent, n=5)."*[69]

In Deutschland ergibt sich ein ähnliches Bild. Nach einer Studie der Universität Darmstadt konnte bei sieben Amokläufen, die in Deutschland zwischen 1999 und 2006 stattfanden, gerade einmal "bei vier der Täter [...] ein übermäßig starkes Interesse an Videospielen festgestellt werden".[70] Auch bei späteren Fällen wie dem Amoklauf von Ansbach (2009) oder dem von Sankt Augustin (2009) wurde berichtet, dass der Täter "keine sogenannten Killerspiele" besaß[71] bzw. sich keine Hinweise auf einen Konsum von gewaltverherrlichenden Computerspielen ergeben hätten.[72] Auch beim bisher blutigsten Amoklauf an der Virginia Tech (2007) hatte der Täter kein Interesse an (gewaltdarstellenden) Videospielen, was sein Mitbewohner - "since he and most other students play them" - befremdlich fand.[73]

Tatsächlich stellt sich der Ansatz Schirrmachers "darüber nach[zu]denken", warum die Täter von Amokläufen u. a. "Killer-Computerspiele" nutzen, als wenig überzeugend heraus. Nach der JIM-Studie 2002 spielten in Deutschland 43,08 % der 12-19 Jährigen Actionspiele wie "Counter-Strike", das mit 16,92 % der beliebteste Titel war.[74] Bei beinahe jedem 2. Schüler wären somit ähnliche Spiele, wie die von Steinhäuser genutzten, gefunden worden. Mit der Normalität dieser Videospielnutzung hatte nicht nur Schirrmacher Probleme: So sah der Spiegel zwischen der Aussage eines Mitschülers, Steinhäuser habe "nicht mehr als andere Jugendliche in dem Alter auch" gespielt und der vermuteten Nutzung von "Counter-Strike" einen Widerspruch.[75] Tatsächlich haben Amokläufer für Videospiele mehrheitlich nicht viel übrig: Sie haben zwar ein ausgeprägtes Interesse an fiktiver Gewalt, doch nach dieser suchen sie eher in Filmen (27 %) und Büchern (24 %) als in Videospielen (12 %).[76]

"Der durch den Konsum solcher Computerspiele ausgelösten Gewalt"

Bei dem Versuch von Presse und Politik, Videospiele für Amokläufe (mit-) verantwortlich zu machen, erscheint die Medienwirkungsforschung wenig hilfreich. 1970 konstatierte ein Sonderausschuss des Deutschen Bundestags, dass in Hinblick auf den Einfluss von Gewaltdarstellungen bloß von "Vermutungen und Hypothesen" gesprochen werden könne.[77] Der Gesetzgeber machte deswegen von seiner Einschätzungsprärogative Gebrauch[78] - dem Recht sich bei Fragestellungen, "für die weithin allgemein anerkannte fachwissenschaftliche Maßstäbe und standardisierte Erfassungsmethoden fehlen", nach der eigenen Einschätzung zu richten[79] - und führte "auf Verdacht" den § 131 StGB ein. An diesem Stand hat sich trotz verschiedenster Studien auch 40 Jahre später nichts Grundlegendes geändert: 2010 erklärte der Oberste Gerichtshof der Vereinigten Staaten das Jugendschutzgesetz des Staates Kalifornien für verfassungswidrig, weil psychologische Studien nicht belegen würden, dass Videospiele bei Minderjährigen ein aggressives Verhalten hervorrufen:

> *"Psychological studies purporting to show a connection between exposure to violent video games and harmful effects on children do not prove that such exposure causes minors to act aggressively."*[80]

Wie der Deutsche Bundestag versuchte sich auch der kalifornische Gesetzgeber auf eine Einschätzungsprärogative berufen - "the State claims that it need not produce such proof because the legislature can make a predictive judgment that such a link exists, based on competing psychological studie" - deren Voraussetzungen nach dem Supreme Court aber nicht vorlagen.[81] Die demnach benötigten Belege vermag die Medienwirkungsforschung aktuell nicht zu liefern. Dies ist auch das Ergebnis der Dissertation des sich bei stigma-videospiele.de engagierenden Politikwissenschaftlers Dr. Patrick Portz, der eine Vielzahl von Studien auf ihre Stichhaltigkeit hin geprüft hat:

> *"Summa summarum indiziert der Forschungsstand prinzipiell keine aggressionsfördernden Wirkungen, kein besonderes Gefährdungsmoment von Gewaltdarstellungen in Computerspielen ggü. Gewaltdarstellungen in anderen Medien, wie auch ggü. nicht violenten Medieninhalten. Selbst gem. dem Fall, dass man der Mediengewaltwirkungsforschung eine theoretisch, wie auch methodisch bereits hinreichende Untersuchung bspw. der aggressionsfördernden Wirkungen violenter Computerspiele konzedierte, könnte sie offensichtlich nur marginale und praktisch insg. irrelevante Wirkungspotenziale derselben demonstrieren."*[82]

Spielekritische Wissenschaftler, die in den etablierten Medien zu Wort kommen, sehen dies naturgemäß anders. Neben Mitarbeitern des Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN) zählen hierzu u. a. die Mitglieder des Mediengewalt e.V. sowie des Instituts für Medienverantwortung (IMV) und allgemein die Unterzeichner des Kölner Aufrufs gegen Computergewalt. Jedoch räumte mit Dr. Matthias Kleimann ein Mitarbeiter des KFN zumindest ein, dass - weil es keine perfekten Forschungsmethoden gebe - "jede Forschung zu dieser Frage kritisierbar [sei] und [...] es in gewisser Hinsicht eine Glaubensfrage" bleibe.[83]

Soweit darauf abgestellt wird, dass Amokläufer es darauf abgesehen hätten durch ihre Taten "den größten Ruhm [zu] ernten" erscheinen Videospiele hierfür nicht nötig. Vielmehr stellt die Presse durch die bei jedem neuen Massaker stattfindende Berichterstattung unter Beweis, dass sie fähig und willens ist, die Täter unsterblich zu machen. Ein Versprechen, das durch ganzseitige Portraits auf Titelseiten und der Veröffentlichung des Namens eingelöst wird. Der Deutsche Presserat ist sich der Nachahmungsgefahr zwar bewusst, doch die 2010 veröffentlichte Empfehlung ist etwas halbherzig: Bei einer "aufsehenerregenden Tat" könne "der Täter zu einer Person der Zeitgeschichte geworden, über die nach Auffassung des Presserats mit Foto und Namen berichtet werden darf". In Hinblick auf Nachahmungseffekte empfiehlt er bloß, dass "der Täter [...] nicht unan-

gemessen sensationell dargestellt werden" sollte.[84] „Angemessen sensationell“ wäre demnach in Ordnung. Robert Steinhäuser könnte dies genügt haben, der zu einer Mitschülerin sagte:

> *"Einmal möchte ich, dass mich alle kennen."*[85]

"Mit einem Computer-Trainingsprogamm das Töten per Kopfschuss geübt"

Ein zentrales Thema der Medienberichte war die Angabe, dass Steinhäuser "mit einem Computer-Trainingsprogramm das Töten per Kopfschuss geübt" habe.[86] Diese Idee, mit einem handelsüblichen Videospiel den Umgang mit einer Waffe zu erlernen, wurde seit dem Amoklauf von Erfurt von vielen Journalisten verbreitet. Dies stieß bei vielen Gamern nicht nur deshalb auf Unverständnis, weil die Eignung von Videospielen zum Schießtraining allgemein bezweifelt wurde, sondern insbesondere deswegen, weil die jugendlichen Täter von Amokläufen nicht selten in Schützenvereinen ausgebildet worden waren:

> *"Eines hatten alle jugendlichen Amokläufer der jüngsten Vergangenheit gemeinsam: Praxis an der Waffe. [...] Will man die auffällige Überrepräsentanz der Jugendlichen mit Schießclub-Background bei den Amokläufern erklären, reicht der Zugang zu den Waffen als Erklärung allein nicht aus – es geht auch und zumal um die Ausbildung an den Schusswaffen."*[87]

Dies war auch bei Steinhäuser der Fall, der "in der Schießanlage des Schützenvereins "Domblick" [...] an Kurzwaffen ausgebildet wurde", wobei der nach den Äußerungen aller Schießtrainer "durchschnittliche Leistungen erbracht" hat. Nachdem er bereits gelegentlich ein Schießtraining absolviert hatte, war er dem Schützenverein im Oktober 2000 beigetreten und trainierte bis Dezember 2001 - also über mehr als ein Jahr - u. a. das Schießen mit großkalibrigen Waffen.[88] Vor diesem Hintergrund wollten manche Gamer es nicht einsehen, dass Videospiele nicht nur als Auslöser der Tat bezeichnet wurden, sondern auch noch für die Schießfertigkeiten des Täters verantwortlich gemacht wurden.

Dementgegen sahen diverse Politiker im realen Schießtraining für Kinder eine gesunde Alternative zur Beschäftigung mit gewaltdarstellenden Videospielen. Bereits vor Erfurt stelle der bayerische Staatsminister Erwin Huber das Wirken von Schützenvereinen als Korrektiv gegenüber dem Einfluss von "Killerspielen dar":

> *"Gewalt bei Jugendlichen hat immer ein ganzes Bündel von Ursachen, die vielfach auch im unkontrollierten Konsum von Gewalt verherrlichenden und schwer jugendgefährdenden Videofilmen und von sogenannten Killerspielen liegen. Der Einfluss der Medien auf unsere Kinder und Jugendliche ist oftmals kontraproduktiv zu unseren Wertvorstellungen, die wir unseren Kindern vermitteln wollen, die gerade auch in den Schützenvereinen vermittelt werden."*[89]

Der bayerische Innenminister Joachim Herrmann betonte noch 2009, Schützenvereine praktizierten "nicht Killerspiele, sondern Teamgeist und Fairness [...]", und seien daher ein "Garant für die innere Sicherheit und keine Gefahr".[90] Sein niedersächsischer Amtskollege Uwe Schünemann begrüßte ebenfalls "die Vermittlung von Werten durch den Schießsport an unsere Kinder und Jugendlichen".[91] Auch der bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber vermochte kein Risiko zu erkennen, da "Schützenvereine [...] vor allem Jugendliche, einen umsichtigen und verantwortungsbewussten Umgang mit Waffen und Munition" lehrten. So sah es nach dem Amoklauf von Erfurt auch der damalige bayerische Innenminister Günther Beckstein: Schließlich lernten schon 10-Jährige im Verein "von klein auf, dass nie auf Menschen gezielt werden darf und sind der Vereinsdisziplin unterworfen."[92] Hiervon zeigten sich nicht alle Gamer überzeugt und flüchteten sich bei der Suche nach Erklärungen für das Vorgehen gegen Videospiele in Zynismus:

> *"Die Waffenlobby ist nicht nur einflussreicher, vor allem ist sie bewaffnet."*

"Gerät sie womöglich in die gesellschaftliche Ächtung"

Von vielen Journalisten wurde weder Kritik an der Berichterstattung noch der 2004 veröffentlichte Bericht der Gutenberg-Kommission beachtet, so dass auch noch 2014 dieselben falschen Informationen - beispielsweise über die angebliche "Counter-Strike"-Nutzung Steinhäusers - verbreitet werden. Gerne wird die Formulierung verwendet, dass der Täter das Spiel "nach Medienberichten" genutzt habe,[93] ohne zu erwähnen, dass sich diese als unzutreffend herausgestellt haben. Gamer im Allgemeinen sowie "Counter-Strike"-Spieler im Besondern fühlten sich in der Folge verunglimpft, diskriminiert und mit potentiellen Massenmördern gleichgesetzt. Dies entsprach auch dem Kalkül Schirrmachers: Er sprach ganz offen aus, dass "die Community womöglich in die gesellschaftliche Ächtung" gerate, wenn sie nun "nicht [...] offen diskutiert".[94] Zu einer Diskussion unter Gleichberechtigten sollte es in der Folgezeit jedoch nicht kommen - der Wucht der tendenziösen Presseberichte vermochten die Gamer nichts entgegenzusetzen. Es entwickelte sich eine Diskussion über Gamer anstatt mit Gamern und die Frage war nicht ob, sondern wie gegen diese vorgegangen werden sollte.

11. Schirrmacher drohte mit einer „Ächtung“.

Unbeeindruckt hiervon zeigte sich allein die für die Indizierung von Videospielen zuständige BPjS. Diese stellte fest, dass der Inhalt von "Counter-Strike" in den Medien "nicht immer zutreffend" wiedergegeben wurde und hörte - ein Novum - vor der Entscheidung auch zwei 24-Jährige Spieler an. Um eine Berücksichtigung der "Meinung derer [...], die Sie schützen wollen", hatten Gamer in einer Petition mit mehr als 25.000 Unterzeichnern gebeten.[95] Von einer Indizierung "Counter-Strikes" sah die BPjS zum Missfallen des Bundeskanzlers Gerhard

Schröders - "ich halte das für ein absolut verkehrtes Signal"[96] - ab: Es gehe "vorrangig darum, taktische Ziele im Team zu erreichen" wobei "weitgehend auf Effekthascherei verzichtet" werde.[97] In der Gesetzgebung schlug sich der Amoklauf durch die beschleunigte Einführung verbindlicher Alterskennzeichnungen für Videospieler nieder, wie es Dr. Christine Bergmann im Bundestag klarstellte:

> *"Die grauenvollen Ereignisse von Erfurt sind also nicht Anlass für die Erarbeitung des Jugendschutzgesetzes, das wir heute beraten; sie haben uns aber dazu veranlasst, das Gesetzgebungsverfahren mit besonderem zeitlichen Nachdruck zu betreiben."*[98]

Verbindliche Altersfreigaben für Videospiele wurden bereits 1999 diskutiert, wobei ursprünglich geplant war, hiermit die für Filme zuständige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) zu betrauen.[99]

---

[52] Susanne Gaschke, Er kam nicht vom anderen Stern, zeit.de v. 21. November 2006.
[53] Frank Schirrmacher, Software fürs Massaker, Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung v. 28.04.2001, S. 21.
[54] Helmut Söring, Computerspiele - Blutrausch im Kinderzimmer, Hamburger Abendblatt v. 19.04.2002.
[55] Rheinische Post v. 29.04.2002.
[56] Frank Schirrmacher, Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Ächtung, faz.net v. 01.05.2002.
[57] Der Spiegel, Erfurter Schulmorde: Killer-Spiel Counterstrike wird nicht indiziert, Spiegel.de v. 16.05.2002.
[58] Klaus Brinkbäumer/Annette Bruhns/Uwe Buse/Jürgen Dahlkamp/Carsten Holm/Ulrich Jaeger/Ansbert Kneip/Felix Kurz/Beate Lakotta/Jürgen Leinemann/Udo Ludwig/Cordula Meyer/Sven Röbel/Andrea Stuppe/Barbara Supp/Andreas Wassermann/Steffen Winter, Mörderischer Abgang, spiegel.de v. 29.04.2002.
[59] dho, Online-Spiel „Counterstrike“ kommt nicht auf den Index , faz.net v. 16.05.2002.
[60] Klaus Brinkbäumer/Annette Bruhns/Uwe Buse/Jürgen Dahlkamp/Carsten Holm/Ulrich Jaeger/Ansbert Kneip/Felix Kurz/Beate Lakotta/Jürgen Leinemann/Udo Ludwig/Cordula Meyer/Sven Röbel/Andrea Stuppe/Barbara Supp/Andreas Wassermann/Steffen Winter, Mörderischer Abgang, spiegel.de v. 29.04.2002.
[61] dho, Online-Spiel „Counterstrike“ kommt nicht auf den Index , faz.net v. 16.05.2002.

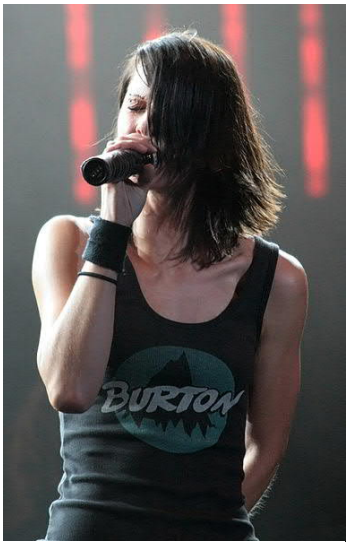
[62] Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (2004), S. 337 f.
[63] Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (2004), S. 127, 341, 344.
[64] BPjM, BAnz. Nr. 7 v. 12.01.2000, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54.
[65] Frank Schirrmacher, Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Ächtung, faz.net v. 01.05.2002.
[66] Günther, Beckstein, nach: Stefan Krempl, Beckstein hält an Verbot von "Killerspielen" fest, heise.de v. 27.04.2007.
[67] C. Füller/T. Konitzer, "Kein Computer in der Grundschule!", taz.de v. 26.10.2011.
[68] Tara Hill, Tröst mich, alter Seelenklempner!, tageswoche.ch v. 13.12.2012.
[69] Bryan Vossekuil/Robert A. Fein/Marisa Reddy/Randy Borum/William Modzeleski, The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, Washington (2002), S. 22.
[70] Jens Hoffmann, Sie kündigen sich an - Studie zu Amok und schweren Gewalttaten an deutschen Schulen, hoch³ Mai/2009, S. 13.
[71] jdl/AP/AFP/dpa, Bluttat von Ansbach: Amokläufer führte Hass-Tagebuch, Spiegel.de v. 21.09.2009.
[72] D. Graalmann, "Ihr werdet alle sterben", Süddeutsche.de v. 27.09.2009.
[73] Virginia Tech Review Panel, Mass Shootings at Virginia Tech: Report of the Review Panel (2007).
[74] Sabine Feierabend/Dr. Walter Klingler, JIM 2002 - Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, mpfs.de (2003).
[75] Klaus Brinkbäumer/Annette Bruhns/Uwe Buse/Jürgen Dahlkamp/Carsten Holm/Ulrich Jaeger/Ansbert Kneip/Felix Kurz/Beate Lakotta/Jürgen Leinemann/Udo Ludwig/Cordula Meyer/Sven Röbel/Andrea Stuppe/Barbara Supp/Andreas Wassermann/Steffen Winter, Mörderischer Abgang, spiegel.de v. 29.04.2002.
[76] Bryan Vossekuil/Robert A. Fein/Marisa Reddy/Randy Borum/William Modzeleski, The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, Washington (2002), S. 22.
[77] BT-Drs. 6/3521, S. 5.
[78] Presse- und Informationsamt der Bundesregierung, Mehr Freiheit für die neuen Medien in Deutschland - Antwort im Auftrag der Bundeskanzlerin, direktzu.de v. 06.05.2009.
[79] BVerwG, Urt. v. 21.11.2013 - 7 C 40.11, LKV 2014, 130, 131.
[80] SCOTUS, Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 US ---- (Docket No. 08-1448), S. 2.
[81] SCOTUS, Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 US ---- (Docket No. 08-1448), S. 12.
[82] Patrick Portz, Der Jugendmedienschutz bei Gewalt darstellenden Computerspielen: Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz, Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik, darwin.bth.rwth-aachen.de (2013).
[83] Matthias Kleimann, Transkript: Sind Computerspiele anders?, bpb.de v. 28.08.2007.

[84] Deutscher Presserat, Praxis-Leitfaden: Berichterstattung über Amokläufe – Empfehlungen für Redaktionen (2010), journalist.de.
[85] kati, „Steini“ war auffällig unauffällig, faz.net v. 29.04.2002.
[86] Annette Ramelsberger, "Die Hemmschwelle wird massiv herabgesetzt", süddeutsche.de v. 17.05.2010.
[87] Jochen Bott, Zeitbombe Schützenvereine, heise.de v. 28.04.2002.
[88] Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (2004), S. 14, 321.
[89] Erwin Huber, nach: Jochen Bott, Zeitbombe Schützenvereine, heise.de v. 28.04.2002
[90] arh, Vereine stehen für Teamgeist und Fairness, augsburger-allgemeine.de v. 03.06.2009.
[91] Uwe Schünemann, nach: Gunnar Lott, Die Jungs von der Waffenlobby, kaliban.de v. 11.12.2006.
[92] Annette Ramelsberger, "Die Hemmschwelle wird massiv herabgesetzt", süddeutsche.de v. 17.05.2010.
[93] Boris Hofferbert, Suchtpotential: Wenn Sie diese Games spielen, können Sie nicht mehr aufhören, focus.de v. 20.02.2014.
[94] Frank Schirrmacher, Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Ächtung, faz.net v. 01.05.2002.
[95] Gunnar Lott, Amoklauf der Jugendschützer?, GameStar 05/2002, S. 46; Gunnar Lott, Akte Counterstrike, 06/2002, S. 51.
[96] Gerhard Schröder, nach: Der Spiegel, Schröder: Counterstrike-Nichtverbot ein "absolut verkehrtes Signal", spiegel.de v. 16.05.2002.
[97] BPjM, Entscheidung Nr. 5116 v. 16.05.2002, BPjM-Aktuell 3/2002, S. 12, 13, 17.
[98] Dr. Christine Bergmann, nach: Deutscher Bundestag, 236. Sitzung v. 16.05.2002, Plenarprotokoll 14/236, S. 23.532.
[99] GameStar, Streit um Jugendschutz, Gamestar 06/1999, S. 9.

Mehr Waffen

16.06.2003

Am 16.06.2003 veröffentlichte die österreichische Sängerin Christina Stürmer ihr Debütalbum „Freier Fall“. Mit diesem erschien auch der Song „Mehr Waffen“, der bei Gamern zunächst auf wenig Gegenliebe stieß. Wenig überraschend bei einem Songtext, der Parallelen zwischen gewaltdarstellenden Videospielen und realer Gewalt zieht und den Vorwurf in den Raum stellt, dass Videospiele sowohl die Empathie senken als auch den Umgang mit Waffen trainieren würden. Letztendlich wurde „Mehr Waffen“ von Gamern wegen der auch sonst wenig schmeichelhaften Passagen nicht als ein Lied gegen Gewalt, sondern als eines gegen Menschen begriffen, was zu vielfältigen Reaktionen geführt hat. So kritisierte beispielsweise Gunnar Lott, ehemaliger Redakteur der GameStar, dass es ein „diffamierender Songtext“ sei.[100] Bei amazon finden sich kritische Bewertungen und die nüchterne Feststellung, dass „der Text […] mehr als nur ironisch“ – also wohl sarkastisch: (ver-) spottend – sei.[101] Dabei vergriffen sich jedoch nicht wenige im Ton und schickten der Künstlerin beleidigende Mails oder posteten in ihrem Forum Sätze wie „Ich schlitz dich auf.“, „Ich weiß, wo du wohnst.“ und „Entschuldige dich, sonst passiert was!“. Reaktionen, mit denen die Verfasser ihrer Sache sicherlich nicht dienlich waren.



12. Sängerin Christina Stürmer.

“Ich steh’ dazu.”

Christina Stürmer selbst reagierte auf die Kritik beherrschter. Es sei okay, dass diese Leute ihre Meinung über sie sagten, es laufe allerdings etwas falsch, wenn

sie wegen eines Liedes bedroht werde. In der Sache selbst blieb sie standhaft: „Viele wollen, dass ich den Song von der CD nehme, doch das kommt gar nicht in Frage. Ich steh' dazu, und wer nicht meiner Meinung ist, braucht sich die CD ja auch nicht anzuhören". Ohnehin ziele das Lied allein „auf die ab, die Tag und Nacht vorm Bildschirm hängen und in eine nicht ganz reale Welt versinken". Sie halte das für gefährlich, da es zu einer Art Suchtverhalten führen könne.[102] Am meisten Aufmerksamkeit erreichte eine von Georg Pichler initiierte Petition, mit der die Unterzeichner gegen den vor Vorurteilen strotzenden Song protestieren und zeigen wollten, dass man sich diskriminiert fühlt.[103] Sein Vorwurf: „Der Text unterstellt, dass die meisten Gamer Außenseiter seien, die am liebsten ein Gewehr hätten, damit sie endlich Respekt von ihrem Umfeld bekommen und dass Spieler ihren Bezug zur Realität verlieren. […] Der Text ist für mich für einen Popstar nicht zu verantworten".[104] Binnen zwei Wochen konnten mehr als 3.000 Unterstützer gesammelt werden[105] und es kam beim Radiosender Ö3 zu einem Gespräch zwischen Stürmer und Pichler, das von der Sendeanstalt jedoch leider nicht archiviert wurde. Verständnis konnte Christina Stürmer für das Anliegen aber offenbar nicht aufbringen: „Es ist einfach die Tatsache. Es gibt Leute, die Tag und Nacht vor dem Computer sitzen und in schon in dieser ‚Welt' leben". Sie pochte weiter darauf, dass „jeder seine eigene Meinung" haben dürfe und schließlich könne „keiner Everyones Darling sein".[106]

"Damals war es halt einfach so, dass es sehr oft in der Zeitung zu lesen war."

Die Frage, wie Christina Stürmer auf die Idee kam in gewaltdarstellenden Videospielen die Ursachen für reale Gewalt zu suchen, beantwortete sie 2010 im Youtube-Kanal „clixoom". „Yaha'Tsei", der Stürmer wegen des „Anti-Gamer"-Songs fragte, ob sie „eine den Medien gerichtete Schubladendenkerin" sei und glaube, „dass jeder von uns Gamern nach Blut lechzt und gleich Amok läuft", erhielt eine interessante Antwort:

> *„Ich glaube auf keinen Fall, dass alle Gamer Amok laufen. Das war nur damals [...] auf unserem ersten Album drauf, das war 2003. Da waren halt einige so Fälle in den Zeitungen zu lesen einfach von Typen die halt wirklich Tag und Nacht durchspielen und halt eben extremste Games spielen wo halt Blut und alles Mögliche zu sehen war. Die da halt extrem reingekippt sind und die dann halt blöderweise schlimme Dinge gemacht haben, wo Menschen gestorben sind. Und das hat mich halt sehr bewegt. Was jetzt nicht heißt, dass jeder Gamer … Mein Bruder spielt zum Beispiel sehr sehr gerne und der würde das nie machen. Also ich würde niemals alle Gamer in einen Topf werfen aber damals war es halt einfach so, dass es sehr oft in der Zeitung zu lesen war oder im Fernsehen zu sehen war. Das hat mich halt einfach extrem bewegt."*[107]

Der Grund dafür, dass es den Song „Mehr Waffen" gibt, ist also die Berichterstattung der Medien über den Amoklauf von Erfurt. Hierbei hatte sich offenbar nicht nur die deutsche, sondern auch die österreichische Presse auf gewaltdarstellende Medien eingeschossen. Auch beim Wahrheitsgehalt stand diese Berichterstattung der deutschen in nichts nach. Im Archiv des Standards findet sich beispielsweise die Aussage, dass Steinhäuser Fan von der Band Slipknot gewesen sei, die im Lied „School wars" dazu auffordern würde, seine Lehrer zu erschießen.[108] Tatsächlich existiert solch ein Lied nicht – die Fehlinformation stammt von der britischen „Sun".[109] Wegen der Videospiele wurde – wie auch in Deutschland – davon berichtet, dass „der Amokläufer unter anderem auch den Ego-Shooter "Counterstrike" gespielt haben soll",[110] dass „der Täter […] begeisterter "Counter-Strike"-Spieler gewesen sein" soll[111] bzw. dass er es „exzessiv gespielt haben soll".[112] Tatsächlich hatte Steinhäuser einige Ego-Shooter wie „Quake III Arena" genutzt, doch das in den Medien vornehmlich präsente „CounterStrike" gehörte nicht dazu. Die mit der Aufarbeitung des Amoklaufs betraute Gutenberg Kommission stellte dies in ihrem abschließenden Bericht – wie bereits ausgeführt - ausdrücklich fest."[113]

“Still und heimlich zur Gamer-Hymne.”

Dabei hat sich über die Jahre der Umgang der Spielergemeinde mit dem Song geändert. 2005 wurde beim Kultfilm „A Gamer’s Day“ das angespielte „Mehr Waffen“ noch mit dem Kommentar „Wer hört sich denn so einen Scheiß an?“ abgebrochen.[114] Jan Hinzer von „Pirate Gaming“ konstatierte dagegen 2009, dass sich der Titel zu einer „Gamer-Hymne“ weiterentwickelt habe. Gamer würden mittlerweile auf den Refrain abfahren und ihn mitsingen können, jedoch nicht, weil sie durch diesen im Sinne der Interpretin zur Reflexion über ihr Spielverhalten angeregt wurden, sondern weil sie den Songtext als Inbegriff des ihnen entgegengebrachten Unverständnisses mit Humor nehmen würden:

> *„“Mehr Waffen, mehr Feinde“ hat sich zum geflügelten Wort unter Gamern entwickelt und drückt die locker genommene Frustration der Spieler gegenüber einer Mehrheitsgesellschaft aus, die gerne einmal die Grundsätze der Unschuldsvermutung und noch drastischer, des Rechtes auf die ungehinderte Entfaltung der Persönlichkeit übersieht, wenn es denn nicht das eigene Recht ist, das beschnitten wird.“*[115]

Vom Bekanntheitsgrad von „Mehr Waffen“ zeugten dabei die vielfältigen Bearbeitungen: In etlichen - jeweils mittelfristig entfernten - Youtube-Videos wurde der Song entweder als Kontrapunkt mit beinahe nostalgisch anmutenden Videospielszenen unterlegt oder „passend“ zum Inhalt eine Gewaltorgie präsentiert - selbst "Nightcore"-Varianten sind entstanden. Für regelmäßige Zuschauer von eSport-Streams ist das Lied ebenfalls keine Seltenheit: Während der Pausen von Übertragungen kann auch „Mehr Waffen“ in der Playlist auftauchen.

Ein Phänomen, das entfernt an den Yankee-Doodle erinnert, mit dem die Amerikaner in ihrem Unabhängigkeitskrieg ein britisches Schmählied „gekapert“ hatten. Aus wessen Feder der Text von „Mehr Waffen“ stammt, ist auch nach mehr als zehn Jahren nicht bekannt: Christina Stürmer ist lediglich die Interpretin und bedient sich für ihre Lieder verschiedener Autoren. Sowohl beim Album als auch bei der mp3 des Liedes fehlt die ent-

sprechende Angabe. Bitten, den Autor zu nennen, bleiben leider ebenso unbeantwortet wie Fragen, was Christina Stürmer von dem (neuen) Umgang der Gamer mit ihrem „Anti-Gamer“-Song hält.

---

[100] Gunnar Lott, Bizarr: Diffamierender Songtext über Videospiele, von C. Stürmer, kaliban.org.
[101] susannedoms, Klingt zu stressig..., amazon.de v. 17.07.2003.
[102] Alex Lisetz, "Ich schlitz Dich auf!", francaro.beepworld.de.
[103] Georg Pichler, Keine Diskriminierung von Videospielern, petitiononline.com.
[104] Georg Pichler, nach: Christl & Niddl, Christl erzürnt Gamer, christlniddl.beepworld.de.
[105] lado, Mehr Waffen "das anti gamer lied", nintendo-online.de v. 24.07.2003.
[106] Christina Stürmer, nach: Christl & Niddl, Christl erzürnt Gamer, christlniddl.beepworld.de.
[107] Christina Stürmer, nach: Clixoom, Christina Stürmer: Meine Meinung zu Gamern! - Nutzerfrage, youtube.de v. 03.10.2010.
[108] Redaktion, Der Täter: Ruhig, beliebt, freundlich, derstandard.at v. 28.04.2002.
[109] Wikipedia, Eintrag: Slipknot, wikipedia.de - Stand: 16.08.2014.
[110] Redaktion, LAN-Party in Erfurt abgesagt, derstandard.at v. 29.04.2002.
[111] Redaktion, Der Trend geht weg von den Gewalt-Spielen, derstandard.at v. 03.09.2002.
[112] Redaktion, Gewaltspiele zur "Stimulation von motorischen Fähigkeiten", derstandard.at v. 06.05.2002.
[113] Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium, S. 337 f.
[114] Daniel P. Schenk, A Gamer' Day, vimeo.com.
[115] Jan Hinzer, Mehr Waffen, mehr Feinde, pirate-gaming.de v. 10.09.2009.

Frontal21

09.11.2004

Am 9. November 2004 setzte sich das ZDF-Fernsehmagazin "Frontal21" kritisch mit gewaltdarstellenden Videospielen auseinander. Anknüpfungspunkt für den Beitrag "Videogemetzel im Kinderzimmer" war das im April des Vorjahres eingeführte Jugendschutzgesetz, das die Vergabe verbindlicher Alterskennzeichen durch den ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden erlaubte. Hieran nahm der Journalist Dr. Rainer Fromm Anstoß, der vermeintliche Missstände aufdeckte und Parallelen zwischen "Killerspielen" und dem Amoklauf von Erfurt zog. Fromm hatte sich bereits zuvor mit First-Person-Shootern befasst: Das Format "Kennzeichen D" strahlte am 25.10.2000 den Beitrag "Bei Mausklick Mord" aus, in dem Spiele mit neonazistischen Inhalten - u. a. die Modifikationen "Nazi Doom" und "White Power Doom" - thematisiert wurden. Die Auseinandersetzung mit rechtsextremistischen Inhalten ist der eigentliche Hintergrund von Fromm: Gegenstand seiner Dissertation ist die rechtsextreme Wehrsportgruppe Hoffmann.[116]

Der kritische Umgang des Öffentlich-Rechtlichen Rundfunks mit medialen Gewaltdarstellungen ist dabei weder neu, noch auf Videospiele beschränkt: So prangerte das Monitor-Magazin 1969 die "Perry Rhodan" Heftromane an, weil in diesen "die Reinheit der Rasse, Krieg [und] der Führerkult verherrlicht werden" würden. Im ZDF schoss man sich 1984 in "Mama, Papa, Zombie – Horror für den Hausgebrauch" auf gewaltdarstellende Videofilme ein, weil deren Verbreitung auf VHS-Kassetten – abweichend von Kinovorführungen – kaum kontrolliert werden könne. Vor den Gefahren von Videospielen wurde schon 1998 in der ARD-Dokumentation "Todesspiele – Wenn Gewaltbilder Wirklichkeit werden" gewarnt: Neben der Krefelder Metal-Band "Blind Guardian"

wurde das Videospiel "Quake" für die tödlichen Schüsse auf einen Autofahrer verantwortlich gemacht. Als Experte kam der Augsburger Medienpädagoge Werner Glogauer zu Wort.

"Mit einem brutalen Videospiel das Zielen trainiert"

Bereits in der Anmoderation unterstellte der Journalist Theo Koll, dass sich handelsübliche Videospiele - wie sie bei Robert Steinhäuser gefunden wurden - als Schießtraining eignen würden:

> *"Erinnern Sie sich noch? An den Jungen, der in seine Schule marschierte und unter Lehrern und Schülern ein Massaker anrichtete? Er soll mit einem brutalen Videospiel das Zielen trainiert haben."*

13. Frontal21-Moderator Theo Koll.

Diese Idee ist nicht neu: Schon 1998 zitierte Fromm "Bei Mausklick Mord" Hans-Jürgen Doll – Landesamt für Verfassungsschutz (Baden-Württemberg) – mit den Worten, dass First-Person-Shooter nicht nur den Willen zu töten ausbilden, sondern auch den Umgang mit Schusswaffen vermitteln würden. Im Fall von "Frontal21" berief sich der ZDF-Chefredakteur Dr. Claus Richter für die Behauptung, dass das Erlernen des Umgangs mit Schusswaffen "die Grundlage beim Training der US-Armee mit Egoshootern" sei, auf Hartmut Gieselmanns Publikation "Der virtuelle Krieg". Gieselmann wiederum sah sich falsch wiedergegeben und widersprach im offiziellen ZDF-Forum energisch:

> *"Sehr geehrter Herr Dr. Claus Richter, in Ihrer Stellungnahme [..] zitieren Sie aus meinem Buch [...], dass man in Computerspielen das Zielen mit einer Waffe trainieren könnte. Dieser Aussage habe ich stets widersprochen."*

Sowohl die Stellungnahme als auch der Forumseintrag sind mittlerweile nicht mehr verfügbar.

Darüber hinaus darf allgemein bezweifelt werden, dass Videospiele als Schießtraining taugen. Virtuelle Simulatoren – wie im Fall der Bundeswehr das "Ausbildungsgerät Schießsimulator Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen" (AGSHP) – werden von Militär und Polizei zwar in der "vorbereitenden Schießausbildung" eingesetzt, doch dies gelingt allein deswegen, weil die Eingabegeräte realen Waffen in Handhabung und Verhalten – u. a. der Simulation eines Rückstoßes mit Druckluft – nachempfunden sind.[117] Bei kommerziellen First-Person-Shootern werden dagegen Maus und Tastatur als Eingabegeräte verwendet, so dass der Spieler nicht "an der Waffe", sondern in Mausschubsen ausgebildet wird. Lediglich bei "Light gun Shootern" werden Gamecontroller in Schusswaffen-Optik verwendet. Diese sind oft nur wenig realitätsnah ausgestaltet: Das Nachladen erfolgt über einen Knopfdruck oder ein "Schütteln" des Controllers und der Rückstoß wird – sofern er nicht ganz fehlt – teilweise nur durch ein Vibrieren angedeutet. Dass hier nicht Realismus, sondern Spielspaß im Vordergrund steht zeigen Hersteller, die ihre Controller beispielsweise mit einer automatischen Nachladefunktion bewerben.

Auch unabhängig vom Eingabegerät erscheinen kommerzielle Videospiele nur bedingt geeignet, Schießfertigkeiten zu vermitteln. Nach einer in der Zeitschrift Polizei & Wissenschaft veröffentlichten Untersuchung würden typischerweise bereits solche Aspekte „ausgespart oder anders dargestellt, die entweder programmier- oder gerätetechnisch schwer darstellbar sind, oder die dem einfachen Spielspaß entgegenstehen“. Als Beispiel für unkorrekte Darstellungen wird unter anderem das automatische Durchladen der Waffe in „Counter-Strike“ genannt, das unabhängig davon erfolgt, ob sich eine Patrone im Lauf befindet und auch mechanisch falsch durchgeführt wird: Die Patronen im Magazin werden von dem Vorgang nicht beeinflusst. Bei der M4 sei der Durchladevorgang im Übrigen auch „technisch falsch dargestellt“ – Es werde ein Knopf herausgezogen, der real nur hereingedrückt werden könne. Für den Spieler ist dies jedoch ohnehin irrelevant, da er ja gar nicht die Möglichkeit hat, an einer Waffe herumzuhantieren, sondern mit Maus und Tastatur Vorlieb nehmen muss. So erschöpft sich allgemein das Durchführen von Nachla-

devorgängen und der Beseitigung von Ladehemmungen in „dem Drücken einer Taste“. Andere Vorgänge, wie beispielsweise das Entsichern der Waffen, werden dagegen weder visuell noch sonst spielerisch dargestellt. In "Counter-Strike" bleibe sogar die Gravitation – „der Flug eines Projektils [ist] immer eine Gerade, unabhängig von Schwerkraft oder durchschossenen Hindernissen“ – ausgespart. Selbst beim Zielen entfalle – da nicht vorhanden – das Ausrichten der Waffe, so dass sich der Vorgang im "Hin- und Her- sowie Auf- und Abschieben" der Maus erschöpfe. Das vernichtende Fazit:

≠

14/15.

„Zusammenfassend stellen sich in beliebten GCS [=Gewaltcomputerspielen] also reale Vorgänge zum einen stark in den Möglichkeiten eingeschränkt und zum anderen vereinfacht oder nahezu grotesk verzerrt dar.“

Von daher bestünde bei derartigen Spielen die Gefahr, dass sich bei den Nutzern „unangemessene mentale Modelle“ von Waffen und deren Einsatzmöglichkeiten bilden.

In dem Artikel findet sich auch eine etwas seltsam anmutende Aussage: Ein kommerzieller First-Person-Shooter könne beinahe so brauchbar wie „das militärische Ausbildungswerkzeug“ sein, das sich “nur noch an zusätzlicher Hardware [...], die Maus und Tastatur […] durch Nachbildungen der real zu bedienenden Geräte” ersetze, von der zivilen Variante unterscheide: Vorausgesetzt man würde “die [...] unrealistischen Darstellungen und Vereinfachungen vermeiden” und “unter Verwendung geeigneter zusätzlicher Hardware und begleitendem realen Schusswaffentraining […]“ üben. Mit anderen Worten: Wenn First-Person-Shooter keine kommerziellen Unterhaltungsprodukte, sondern militärische Simulationen wären, könnte man sie eventuell zu militärischen Zwecken bzw. bei der Ausbildung der Polizei verwenden. Dies ist jedoch gerade nicht der Fall, weshalb die Argumentation etwas absurd erscheint. Weiter warnen die Autoren auch davor, dass bei der

Verwendung von First-Person-Shootern damit zu rechnen wäre, dass die Nutzer, wie es „bei Anfängern in der Schießausbildung […] häufig zu beobachten“ sei, „ungeeignete Haltungen einnehmen und ungeeignete Bewegungsabfolgen produzieren“. Schließlich sieht sich die lediglich zweidimensionale Darstellung am Bildschirm Bedenken ausgesetzt:

> *„Die exklusiv im Nahbereich wirksamen Tiefen- und Rauminformationen gehen durch eine 2D Abbildung […] komplett verloren oder widersprechen der dargestellten 3D-Vorlage. […] Für das bei der Hessischen Polizei verwendete Deutschießen ergibt sich […] eine bedeutende Rolle dieser Tiefenhinweise, die in einem Simulatortraining nicht darstellbar sind.“*

Das Ergebnis von Untersuchungen, nach denen "durch das Spielen von Schießspielen an Computer und Playstation die Schießergebnisse mit einer richtigen Schusswaffe verbessert werden können", könnte sich im Übrigen dadurch erklären lassen, "dass Computerspiele drastisch visuo-motorische Fertigkeiten (Hand-Auge-Koordination, Reaktionszeiten) verbessern".[118] [119] Ein Effekt, der sich möglicherweise auch an anderer Stelle zeigt: Nach einer Studie des Beth Israel Medical Center in New York sollen Chirurgen, die pro Woche mindestens 3 Stunden Videospiele spielen, 27 % schneller als nicht spielende Kollegen arbeiten und bei Laparoskopien 37 % weniger Fehler machen.[120]

"Morden im Sanatorium ist hier Spielinhalt"

Auch im Beitrag selbst fanden sich fragwürdige Passagen: Fromm versuchte die Arbeit des für die Vergabe der USK-Prüfsiegel zuständigen Vertreters des Obersten Landesjugendbehörden zu diskreditieren. Dieser – so wird der Eindruck erweckt – würden Videospiele zu milde bewerten:

> *"3.500 Spiele sind hier geprüft worden, fast alle sind im Handel. Nur 23 Spiele haben keine Freigabe bekommen. Selbstzufriedenheit im Amt."*

Dabei werden den Zuschauern jedoch Informationen vorenthalten, die zur Einordnung dieser Zahlen erforderlich sind.

So ist die wesentliche Folge der Kennzeichnung, dass die betreffenden Titel Minderjährigen zugänglich gemacht werden dürfen. Bei Titeln, die ohnehin eine "ab 18" – damals noch als "keine Jugendfreigabe" bezeichnet – erhalten würden, wäre eine Prüfung von daher entbehrlich: Das Jugendschutzgesetz behandelt in § 12 Abs. 3 Titel, "die nicht oder mit "Keine Jugendfreigabe" [...] gekennzeichnet sind", gleich. Allein Anbieter, die Videospiele auch an Kinder und Jugendliche verkaufen wollen, sind auf eine entsprechende USK-Kennzeichnung angewiesen. Von daher ist es auch nicht verwunderlich, dass sich unter den 3.500 Prüfungen viele harmlose Spiele wie "Pferd & Pony: Meine eigenen Pferde"[121] befinden, bei denen die Freigabe "ohne Altersbeschränkung" nicht verwundert. Weiter können bloß solche Erwachsenentitel die Kennzeichnung "ab 18" erhalten, die lediglich "jugendbeeinträchtigend" und nicht darüber hinaus – wie es bei den damals bekannten First-Person-Shootern "Half-Life"[122], "Quake III Arena"[123] und "Unreal Tournament"[124] der Fall war – auch "jugendgefährdend" sind und durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zu indizieren wären. Der Umstand, dass durch die Vergabe der "ab 18" inzident festgestellt wird, dass der betreffende Titel jugendbeeinträchtigend ist ohne jugendgefährdend zu sein, ist auch der einzige Grund, weshalb sich ein Anbieter von Erwachsenenspielen um eine USK-Kennzeichnung bemühen könnte: Diese Entscheidung über das Nichtvorliegen einer Jugendgefährdung gem. § 18 Abs. 8 S. 1 JuSchG ist auch für die BPjM bindend, so dass weitere, unter Umständen abweichende, Entscheidungen über die Indizierung nicht mehr möglich sind. Letztendlich wurden die verbindlichen USK-Kennzeichnungen erst zum 01.04.2003 eingeführt, so dass sich die 3.500 Prüfungen bei der Ausstrahlung des Beitrags auf einen Zeitraum von nur 1 1/2 Jahren beziehen. Angesichts dieser verhältnismäßig kurzen Tätigkeit und der dargestellten Rahmenbedingungen ist die Anzahl von 23 Titeln doch beachtlich.

Weiter wurde der Inhalt einiger gezeigter Videospiele verzerrt dargestellt: Bei "Hitman Contracts" zeigte "Frontal21" eine Szene, in dem der Protagonist wahllos apathisch wirkende Personen erschießt, die in grünen OP-Hemden durch eine medizinische Einrichtung irren. Fromm lässt dies den Sprecher mit den folgenden Worten kommentieren:

> *"Ein Hohn bei Spielen wie "Hitman: Contracts" - sinnloses Morden im Sanatorium ist hier Spielinhalt."*

Der Zuschauer muss den Sprecher so verstehen, dass es das Ziel von "Hitman: Contracts" sei, hilf- und wehrlose Patienten einer Klinik zu exekutieren. Tatsächlich steht diese Darstellung dem eigentlichen Spielziel diametral entgegen: Die gezeigte Szene entstammt aus der Mission "Asylum Aftermath". Hier befindet sich der Spieler in einem Labor, in dem sich eine Geheimorganisation Auftragskiller klont – der Protagonist ist einer von diesen. Während der Mission wird die Einrichtung von einem Sondereinsatzkommando gestürmt, dem der Spieler entkommen muss. Hierbei soll er – wie in der Serie üblich – möglichst unauffällig vorgehen: Spieler wetteifern darum, in den Missionen keine anderen als die Zielperson zu töten. Da es in "Asylum Aftermath" keine Zielperson gibt, werden 0 Todesopfer angestrebt. In den gängigen Walkthroughs wird dem Spieler daher nahegelegt, nicht nur die Klone zu ignorieren – "just move right past them" bzw. "weicht ihnen aus" – sondern sogar die bewaffneten Einsatzkräfte am Leben zu lassen – "sneak along behind".[125] [126]

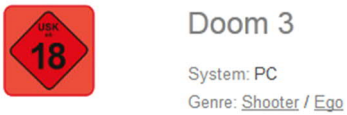
Zu "Doom 3" gab der Sprecher an, dass "stundenlanges “Splattern”, wie das Verstümmeln von Opfern in der Computerszene genannt wird, [...] die einzige Handlung" sei. Auch diese Beschreibung erscheint verkürzt: "Doom 3" spielt in schlecht beleuchteten Forschungslaboren auf dem Mars, in denen mit Teleportations-Technologie experimentiert wird. Nachdem ein Portal in eine andere Dimension geöffnet wurde, dringen dämonenartige Kreaturen in die Einrichtung ein. Der Protagonist muss sich dieser und Menschen erwehren, die zu "Zombies" geworden sind. In diesem Szenario, das an die Lage Si-

gourney Weavers in der Alien-Reihe erinnert, erscheint es beinahe als zynisch, anstelle des Spielers die ihn jagenden Dämonen als "Opfer" zu bezeichnen. Auch ist die Gewaltdarstellung nach dem vom nordrhein-westfälischen Familienministerium unterstützten SpieleratgeberNRW noch "moderat gehalten". Es sei – offenbar zur Verwunderung des Autoren – "auf größere Bluteffekte [...] komischerweise verzichtet" worden.[127] Das Spiel lebt daher auch nicht vom Töten der Kreaturen, sondern von der beim Spieler erzeugten Angst: So verwundert es nicht, dass "Doom 3" als Vertreter des "survival horror"-Genres gilt.

Weiter impliziert Fromm, dass "Doom 3" Minderjährigen ohne weiteres zugänglich gemacht werden dürfte. In einer Szene wird eine Runde lässiger Jugendlicher mit "Doom 3" gezeigt. Der Sprecher führt hierzu aus:

> *"Doom 3, eines der brutalsten Computerspiele. Das Horror-Spiel ist nicht indiziert, gilt als nicht-jugendgefährdend. Und das mit staatlichem Stempel."*

Fromm unterschlägt, dass es neben der Kategorie der jugendgefährdenden Spiele unter anderem auch noch die der jugendbeeinträchtigenden gibt. "Doom 3" gilt, was dem Zuschauer verschwiegen wird, als jugendbeeinträchtigend, weshalb es von dem ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden mit der USK-Prüfsiegels "ab 18" versehen wurde und Minderjährigen durch Gewerbetreibende gem. den §§ 28 Abs. 1 Nr. 15, 12 Abs. 1 JuSchG nicht zugänglich gemacht werden darf.



16. Doom 3: Kennzeichen „ab 18“.

"Im Widerspruch zum Jugendschutzgesetz"

Diese Praxis, bei Videospielen "ab 18" bloß die Abgabe an Minderjährige zu verbieten, ist ebenfalls Gegenstand von Fromms Kritik. Durch die Alterskennzeichnungen werde "der Jugendschutz [...] auf die einzelnen Verkäuferinnen verlagert", denen man jedoch "nicht [...] zumuten" könne, Videospiele "ab 18" allein an Volljährige zu verkaufen. Dass diese überfordert seien würden Testkäufe belegen: "Gleich im ersten Geschäft kann der 14-

Jährige Ken das Killerspiel “Doom 3″ kaufen". Diese Problematik stellt sich jedoch nicht nur bei Videospielen, sondern auch bei Alkohol und Tabakwaren, was in einer Stellungnahme auch von "Frontal21" eingeräumt wird. Letztendlich stört sich Fromm auch nicht allgemein an den Kennzeichnung "ab 18", sondern meint, dass mehrere Videospiele – die zu indizieren gewesen wären – diese zu Unrecht erhalten hätten. Dr. Richter – Redaktionsleiter von Frontal21 – führt in einer Stellungnahme aus:

> *"Der Vorwurf trifft die Berichterstattung nicht, da der Beitrag auf etwas anderes zielte: [...] Frontal21 berichtete korrekt, dass zahlreiche extrem brutale Spiele auf dem Markt sind, deren Vorgängerversionen noch indiziert waren. Das steht im Widerspruch zum Jugendschutzgesetz (§ 14 Abs 4). Beispiele hierfür sind die Spiele "Mortal Kombat: Deadly Alliance“, „Max Payne 2“, „Silent Scope 3“, „Hitman: Contracts“, „GTA Doppelpack (Grand Theft Auto)“, „Resident Evil Outbreak“, „GTA San Andreas“ oder „Doom 3“."*

Mit dieser Stellungnahme hat Frontal21 nichts anderes getan als einzugestehen, dass der Beitrag allein deswegen zustande gekommen ist, weil der Gesetzestext nicht verstanden wurde. Nach § 14 Abs. 4 JuSchG wird zwar ein Programm, das [...] mit einem [indizierten] Trägermedium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich, [...] nicht gekennzeichnet", doch unter Inhaltsgleichheit ist entgegen den Ausführungen von Richter – nach diesem soll es genügen, dass "„Doom 3“ [...] mindestens genauso brutal wie „Doom"" sei – nicht Ähnlichkeit zu verstehen. Hintergrund der Regelung dürfte sein, dass Videospiele für eine Vielzahl von verschiedenen Plattformen und Länder erscheinen, die – bis auf die Übersetzung der Dialoge – weitestgehend identisch sind. Die Regelung darüber hinaus auch auf Nachfolger eines Titels anzuwenden, erscheint als fernliegend. Zur entsprechenden Regelung im § 15 Abs. 3 JuSchG hat dies die BPjM stigma-videospiele.de gegenüber klargestellt:

> *"Die Prüfung von Medien ist stets eine Einzelfallprüfung. [...] Das Spiel wird indiziert, wenn die BPjM zu der Auffassung gelangt, dass der Inhalt jugendgefährdend ist – unabhängig davon, ob es sich um das Nachfolgeobjekt eines zuvor indizierten Spieles handelt."*

Aber auch unabhängig von der Regelung ist es mitnichten der Fall, dass alle von Richter genannten Titel mit den jeweiligen Vorgängern identisch sind: Zu "Doom III" stellt Jürgen Hilse – Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden – klar, dass "anders als z. B. bei “Doom (1)”, die Kriterien für eine Indizierung nicht erfüllt waren: “d.h. das Spiel schildert keine Tötungen in epischer Breite, Mord- und Metzelszenen werden nicht zynisch kommentiert [...]". Bei "Max Payne (1)" führte zur Indizierung, dass "Selbstjustiz [...] das einzige probate Mittel [sei], um die vermeintliche Gerechtigkeit wiederherzustellen"[128] während das Element der Selbstjustiz in "Max Payne 2" – der "rehabilitierte Max konnte zum NYPD zurückkehren"[129] und damit als legitimierter Gesetzeshüter tätig werden – fehlte. Im Fall von "Resident Evil Outbreak" bestehen ebenfalls Unterschiede zu den indizierten "Resident Evil 2" und "Resident Evil Code: Veronica". Die BPjM stellte in der Indizierungsentscheidung zu "Veronica" fest, dass die dargestellte Gewalt "zwar weniger brutal als etwa im Vorgänger "Resident Evil 2"" sei, "jedoch [...] der Spieler als Neuerung [...] erstmals auch aus der Ich-Perspektive spielen" könne.[130] Bei "Outbreak" handelt es sich dagegen um einen Third-Person-Shooter, so dass eine erhöhte Immersion nicht zu befürchten war. Die Nennung von "Grand Theft Auto: San Andreas" ist schlicht kurios: Um eine USK-Kennzeichnung zu erhalten, wurde das Spiel – wie bereits der Vorgänger "Grand Theft Auto: Vice City" – zensiert. Zur Indizierung von "Grand Theft Auto: Vice City" kam es allein deshalb, weil die Zensuren durch Änderung der Spracheinstellungen von "Deutsch" auf "Englisch" rückgängig gemacht werden konnten.[131] Dies war bei "Grand Theft Auto: San Andreas" nicht möglich, so dass kein Anlass zur Indizierung der zensierten Version bestand. Dafür, dass die Titel “Hitman: Contracts” und "Hitman 2: Silent Assassin" abweichend von “Hitman: Codename 47” nicht indiziert wurden, gab es zwei

Gründe: Zum einen wurden den Spielern bei den jüngeren Titeln mit Chloroform beziehungsweise einer Betäubungsspritze auch nicht-tödliche Waffen an die Hand gegeben,[132] zum anderen hatte sich der "Schock" der Jugendschutzsachverständigen über die Ragdoll-Engine, die es ermöglicht, "Körper glaubwürdig darzustellen", gelegt.[133]

"Viele Spieler berichten bereits von Rechtfertigungszwang und sozialer Ausgrenzung"

Der Frontal21-Beitrag "Gemetzel im Kinderzimmer" 9. November 2004 stieß bei den Gamern auf wenig Gegenliebe und wurde wegen der einseitigen Darstellung scharf kritisiert. Der Protest äußerte sich auch durch zahlreiche Parodien und Neuvertonungen der Sendung, die bei Youtube hochgeladen wurden. Dabei wurde "Frontal21" der Rat mit auf den Weg gegeben, dass sie als Leute, die "noch nie ein Computerspiel gespielt haben, [...] mal die Schnauze halten" sollten. Das Spielemagazin "GameStar" lud Fromm zu einem Gespräch ein, das die Redakteure zuversichtlich stimmte. Fromm habe sich "als kommunikativer, jovialer Gesprächspartner" entpuppt, der Spielerfahrung mit 3D-Shootern habe, unter denen sich auch "sogar indizierte" befänden. Fromm habe betont, dass er Aufklärung betreiben und Brücken bauen wolle.[134] Von daher zeigte sich die "GameStar" umso mehr enttäuscht, als am 26. April 2005 mit »Gewalt ohne Grenzen« ein weiterer tendenziöser Beitrag folgte. Die Redakteure ergriffen nun die Initiative. Nachdem sich die Redaktion bereits an einer "Frontal21"-Parodie versucht hatte,[135] wurde ein offener Brief an Nikolaus Brender, den Chefredakteur des ZDF, verfasst und eine Petition gestartet. Insgesamt kamen die Unterschriften von mehr als 50.000 Gamer zusammen, die von "Frontal21" als gebührenfinanziertes öffentlich-rechtliches Format eine "ausgewogene Darstellung der Sachverhalte" sowie "Fairness" einforderten. Die aktuellen Beiträge von "Frontal21" würden sie als "eine bewusste, mit Absicht zugespitzte Kampagne" empfinden, die nicht nur Games, sondern auch die Gamer treffe:

> *"Durch die Frontal-21-Reportagen wird billigend in Kauf genommen, dass bei Außenstehenden der Eindruck entsteht, sämtliche Käufer von PC- und Video-Spielen »ab 18« wären in der Regel gewaltbereite, potenzielle Amokläufer. So sinnvoll es ist, Erziehungsberechtigte über den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen aufzuklären, so verletzend sind solche pauschal verurteilenden Beiträge für den einzelnen Spieler. Viele Spieler berichten bereits von Rechtfertigungszwang und sozialer Ausgrenzung in Schule und Familie, verursacht auch durch Ihre Berichterstattung."*[136]

Am 02.09.2005 übergab "GameStar"-Redakteur Gunnar Lott die Unterschriften an "Frontal21", seinerseits vertreten durch Theo Koll, Dr. Rainer Fromm, Nikolaus Brender und Dr. Claus Richter. Verständnis konnte für das Anliegen der Gamer aber nur bedingt aufgebracht werden. Richter:

> *"Frontal 21 ist nicht für oder gegen etwas [...]. Frontal 21 berichtet. Die Zunahme der Gewalt in der Gesellschaft ist eben ein wichtiges Thema für uns."*

Die "GameStar" fasste das weitere Gespräch wie folgt zusammen:

> *"Dr. Richter entgegnete, dass Frontal 21 generell ein Magazin sei, bereit ist, sich Feinde zu machen, wenn es der Sache diene -- als politisches Format sei es ihre Aufgabe, auf erkannte Missstände hinzuweisen."*[137]

"Frontal21 berichtet über Killerspiele. „Das macht süchtig“, sagten wir"

Hiermit war die Entwicklung jedoch noch nicht abgeschlossen. Im Jahr 2011 sendete das ZDF zum zehnjährigen Bestehen von "Frontal21" einen Rückblick, bei dem auch die Beiträge über "Killerspiele" und die Kritik an diesen thematisiert wurde. Offenbar war es den Verantwortlichen aber unangenehm in dem Beitrag "Jubiläum! Zehn Jahre Frontal21"zu berichten, dass die Gamer

2005 erfolglos eine "ausgewogene Darstellung der Sachverhalte" sowie "Fairness" eingefordert hatten, weshalb die Moderatorin nun angab, dass es deshalb zu wütenden Reaktionen der Spieler gekommen sei, weil "Frontal21" das Thema Videospielsucht angesprochen habe:

> *"2004 – die digitale Gemeinde in Aufruhr: Frontal21 berichtet über Killerspiele. „Das macht süchtig", sagten wir – und kassierten jede Menge Widerspruch und Parodien."*

Der Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC) veröffentlichte daraufhin einen offenen Brief, in dem die Umdeutung der Kritik – es sei besonders perfide, "nunmehr die Kritik selbst aus den Kontext" zu reißen – verurteilt und eine Berichtigung verlangt wurde. Eine Berichtigung erfolgte nich, und auch eine an den ZDF-Fernsehrat gerichtete Beschwerde wurde zurückgewiesen.

Zuvor hatte bereits der Intendant angemerkt, dass „das eingeblendete Datum „2004" [...] lediglich den Beginn der Berichterstattung zu dem Thema" markiere, und beteuert, dass der Rückblick "nicht im direkten Bezug zu dem Beitrag „Videogemetzel im Kinderzimmer" aus dem Jahr 2004" stehe. Vielmehr seien in „33 Sekunden [...] mehrere Beiträge zusammengefasst, die in einem Zeitraum von mehreren Jahren gesendet worden waren".

Tatsächlich wird zu Beginn des Beitrags nach der Jahreszahl "2004" das Ausstrahlungsdatum des Beitrags "Videogemetzel im Kinderzimmer" eingeblendet, aus dem sämtliche gezeigten Ausschnitte – wenn auch in anderer Reihenfolge und wegen des 16:9-Formats reingezoomt – stammen. Der Rückblick endet mit einer Bezugnahme auf die angesprochene Parodie:

> *"Dafür, dass Frontal21 eben nicht die Schnauze hält, bekommen Redaktionsleiter Claus Richter und Moderator Theo Koll stellvertretend für die Redaktion 2006 den Hanns-Joachims-Friedrich Preis."*

Der Hanns-Joachims-Friedrich Preis wird laut Satzung zur Förderung des kritischen Fernsehjournalismus vergeben. "Frontal21" hat ihn für die kritische Vermittlung "politischer Themen auf hohem Niveau" und dafür erhalten, dass es der Redaktion gelinge "eine Vielzahl von Problemfällen im Blick zu behalten und für den Zuschauer transparent zu machen". [138]

---

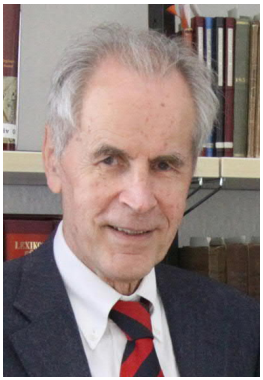
[116] Rainer Fromm, We play NS-Hardcore! - Die Mythisierung rechten Gedankenguts in der Musik, bpb.de v. 17.6.2008.
[117] Volker Jung, (AGSHP) Ausbildungsgerät Schießsimulator für Handwaffen und Panzerabwehrhandwaffen, deutschesheer.de v. 25.11.2013.
[118] Wolfgang Bösche/Florian Geserich, Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen, Polizei & Wissenschaft 1/2007, S. 45 ff.
[119] Max Hermanutz/Wolfgang Spöcker/Thomas Gnam/Martin Neher, Computerspiele - Training für den Schusswaffengebrauch? - Ergebnisse einer experimentellen Studie, Polizei & Wissenschaft 2/2002), S. 3 ff.
[120] Thorsten Wiesner, Videospielende Chirurgen machen weniger Fehler bei der OP, golem.de v. 08.04.2004.
[121] USK, Entsch. v. 26.02.2004 - 10490/04, usk.de.
[122] BPjM, BAnz. Nr. 237 v. 16.12.1998, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 53.
[123] BPjM, BAnz. Nr. 7 v. 12.01.2000, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54.
[124] BPjM, BAnz. Nr. 41 v. 28.02.2002, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 56.
[125] Fabian Walden, Komplettlösung - Hitman: Contracts, gameswelt.de v. 18.05.2004.
[126] IGN Wikis - "Hitman Contracts", Eintrag: Asylum Aftermath, ign.com.
[127] Matthias Reitzig, Doom 3, spieleratgeber-nrw.de.
[128] Indizierungsentscheidung zu "Max Payne", zitiert nach: OGDB, Eintrag: Max Payne - Information: Indizierungsentscheidung, ogdb.eu - Stand: 01.10.2008.
[129] Wikipedia, Eintrag: Max Payne 2, wikipedia.org - Stand: 04.09.2014.
[130] Indizierungsentscheidung zu "Resident Evil Code Veronica X", zitiert nach: OGDB, Eintrag: "Biohazard - Code: Veronica" - Information zu Biohazard - Code: Veronica (2000), ogdb.eu - Stand:10.02.2007.
[131] Martin Tsang, Grand Theft Auto: Vice City, schnittberichte.com v. 14.09.2006.
[132] Wikipedia: Eintrag: Hitman (Spieleserie), de.wikipedia.org - Stand: 09.04.2014.
[133] Küchenradio, KR_083 – Marek Klingelstein, kuechenstud.io v. 10.01.2007.
[134] Michael Trier, Behauptungsjournalismus, GameStar 07/2005, S. 184.

[135] Michael Trier, Frontal daneben - Gewaltdiskussion über PC- und Videospiele, gamestar.de v. 27.04.2005.
[136] Offener Brief der GameStar an den Chefredakteur des ZDF, zitiert nach: Markus Beckedahl, Petition an Frontal21 wegen "Killerspielen", netzpolitik.org v. 29.04.2005.
[137] GameStar, Petition gegen Frontal-21-Berichterstattung, gamestar.de v. 05.09.2005.
[138] Hanns-Joachim-Friedrichs-Preis, Preisträger - Preisträger 2006 - Dr. Claus Richter und Theo Koll, hanns-joachim-friedrichs.de.

Pfeiffer

26.01.2005

In der öffentlichen Wahrnehmung dürfte der Kriminologe und ehemalige niedersächsische Justizminister Prof. Dr. Christian Pfeiffer (SPD) der prominenteste Spielegegner sein. Als Direktor des jährlich vom Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur mit einer "Grundfinanzierung" von 1.361.440,00 Euro ausgestatteten[139] Vereins Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) veröffentlichten er sowie verschiedene Mitarbeiter zahlreiche Studien und Aufsätze in Fachzeitschriften, die sich mit dem Einfluss gewaltdarstellender Videospiele und der Wirksamkeit des deutschen Jugendschutzes befassten.[140] Weiter hielt er regelmäßig Vorträge auf dem Gebiet der Medienprävention und wurde auch vom Deutschen Bundestag als Experte zu Rate gezogen. Darüber hinaus tritt Pfeiffer in der tagesaktuellen Berichterstattung als Experte zu den verschiedensten Themen – darunter auch "Killerspielen" auf – wodurch er in der Gamerszene einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangt hat. In der sinnfreien Enzyklopädie "Stupidedia" wird er resignierend als Kriminologe vorgestellt, "der sich leider Gottes auch mit Gewalt und Medienkonsum auseinandersetzt".[141]



17. Prof. Dr. Pfeiffer.

"Wer viel fernsieht und viel spielt, hat weniger Zeit zum Lernen."

Überraschenderweise gehört Pfeiffer nicht zu den Spielegegnern der ersten Stunde. Anders als beispielsweise der Pädagoge Prof. Werner Glogauer, der schon seit 1998 neben Videospielen auch Heavy Metal und Pen & Paper Rollenspiele wie Dungeons & Dragons für reale Gewalttaten jugendlicher Straffälliger verantwortlich machte,[142] hatte Pfeiffer den Einfluss medialer Gewaltdarstellungen keine Beachtung geschenkt. So wurde Pfeiffer von Spielegegnern stark kritisiert, weil er bei einer am 24.06.1999 in einem Vortrag über die Gründe

von Jugendgewalt vorgestellten Befragung angab, Medieneinflüsse nicht erfasst zu haben. Der Psychologe Rudolf H. Weiß urteilte empört:

> *"Bei Pfeiffer wundert es mich nicht, wenn er denkbare Medieneinflüsse ignoriert, hatte er doch erst im Frühjahr 1999 [...] eingestehen müssen, dass er den möglichen Medieneinfluss bei der Ursachenerklärung von Jugendgewalt ausgespart hat – er hatte ihn gar nicht untersucht."*[143]

Pfeiffer nahm sich die Kritik offenbar zu Herzen, so dass in den nächsten Schülerbefragungen ab 2005 die Mediennutzung berücksichtigt wurde. An den Zahlen machte Pfeiffer fest, dass "der gleichzeitige Besitz beider Geräte [Spielkonsole und Fernseher] [...] also die negativsten Folgen für das Sozialverhalten nach sich zu ziehen" scheine, wobei "diese Effekte nicht signifikant" seien und sich aufgrund der Studie "die Frage nach der tatsächlichen kausalen Beziehung nicht beantworten" lasse.[144] Erst bei einer separaten Betrachtung nach ethnischer Herkunft im KFN-Forschungsbericht Nr. 100 kam Pfeiffer zu dem Ergebnis, dass bei drei von sechs Gruppen ein signifikanter Zusammenhang zwischen Computerspielnutzung und Gewalt bestehe, wobei "der Einfluss eher mittelmäßig" sei.[145] Hier arbeitet Pfeiffer unter Berufung auf Mößle die These heraus, dass gewaltdarstellende Videospiele insbesondere mittelbar durch verschlechterte schulische Leistungen zur Erhöhung der Delinquenz beitragen:

> *"Wer viel fernsieht und viel spielt, hat weniger Zeit zum Lernen. Hinzu kommt, dass Medienkonsum eine weitestgehend passive Tätigkeit ist; eine aktive Freizeitgestaltung fördert hingegen die Intelligenzentwicklung. Es gibt des Weiteren empirische Befunde, die zeigen, dass der Konsum von gewalthaltigen Filmen oder Spielen verhindert, dass die vormittags in der Schule gelernten Inhalte ins Langzeitgedächtnis transferiert werden, u. a. deshalb, weil die mit dem Konsum einhergehende Belastung einen erholsamen Schlaf verhindert."*

Nach Pfeiffer lasse sich hierdurch die erhöhte Delinquenz von Migranten erklären, die häufiger die Hauptschulen besuchten: "Dieses Erlebnis fehlender Anerkennung löst Frustrationen aus, das u. a. gewaltförmig kompensiert wird".[146] Im 2008 veröffentlichten Forschungsbericht Nr. 105 heißt es weniger relativierend, dass "das Risiko, zu den Gelegenheits- als auch zu den Mehrfachgewalttätern zu gehören, [...] mit dem Ausmaß des Gewaltmedienkonsums deutlich" ansteige, wobei in der Befragung "mehr als jeder zweite Junge berichtet [...], dass er häufiger Ego-Shooter spielt". Erneut formuliert Pfeiffer die für ihn typische These:

> *"Je mehr Zeit Schüler mit Medienkonsum verbringen und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus."*[147]

"Ein Übermaß an Medienkonsum macht dick, dumm, krank und traurig."

Inwieweit die die Berichterstattung über gewaltdarstellende Videospiele prägenden Journalisten mit den verhältnismäßig zurückhaltend formulierten Thesen der Forschungsberichte vertraut sind, ist nicht geklärt. Insbesondere da in vom KFN e.V. publizierten pdf-Dateien teilweise Such- und Kopierfunktion deaktiviert sind, stellt sich die Recherche in diesem Fall auch als besonders zeitraubend dar. Erschwerend kommt hinzu, dass Ergebnisse des KFN in den Medien teilweise nur verkürzt wiedergegeben werden[148] und sich Pfeiffer "live" meist radikaler als in den Forschungsberichten äußert. Dies liegt möglicherweise daran, dass er in Interviews nicht auf moderatere Mitautoren Rücksicht nehmen muss. Belegt wird dieser Verdacht dadurch, dass die Mitautoren eines Forschungsberichts angaben, entgegen der Ansicht Pfeiffers ein über den § 131 StGB hinausgehendes Verbot nicht als nötig zu erachten.[149] Eines der bekannten Zitate Pfeiffers:

> *"Ein Übermaß an Medienkonsum macht dick, dumm, krank und traurig."*[150]

Im Interview mit dem Gamerportal krawall.de ging er sogar soweit, Videospiele als essentiell für Amokläufe zu beschreiben:

> *"Dann ist das Computerspielen natürlich immer noch ein notwendiger Faktor für den Amoklauf, aber es konnte diese Wirkung nur entfalten, weil hier jemand in einer totalen Krise saß und ihm niemand geholfen hat. [Hätte er die Computerspiele nicht gehabt] wäre er mit Sicherheit kein Amokläufer geworden."*

Auch bei anderer Gelegenheit schreckte er vor polemischen Äußerungen nicht zurück. So sagte er, dass "die Mehrheit der jüngeren Amokläufer [...] sich erst am Computer in Stimmung geschossen" habe[151] und sagte im Zusammenhang mit Testkäufen zur Prüfung der Alterskontrollen, dass die Gefährdung durch Alkohol und Zigaretten "harmlos im Vergleich zu der Gefährdung der Jugendlichen durch für sie verbotene Computerspiele" sei. Pfeiffer zählt zudem zu den Unterzeichnern des Kölner Aufrufs und legt in seinen Äußerungen auch die Vermutung nahe, dass gewaltdarstellende Videospiele vom US-Militär regulär zur Senkung der Tötungshemmung eingesetzt würden:

> *"Wenn die Kinder täglich solche Spiele spielen, reduzieren sie ihre Empathie nachhaltig. Das macht sich die amerikanische Armee zunutze: In großen, computerspielähnlichen Kinos probt man den Ernstfall. Mit dem Ergebnis, dass die Soldaten viel stärker befähigt sind, ohne Hemmungen den Gegner zu töten. Wenn die amerikanische Armee das gezielt einsetzt, ist es ja wohl absurd zu behaupten, dass das keine Folgen hat!"*[152]

Pfeiffers Aktionismus rächte sich im Fall des Amoklaufs von Blacksburg: Er gab angesichts des tragischen Ereignisses zu bedenken, dass "sich vor allem männliche Jugendliche systematisch desensibilisieren durch Computerspiele" und forderte präventiv für Videospiele "mit extremen Gewaltexzessen [...] ein strafrechtliches Verbot".[153] Später stellte sich heraus, dass der Täter Seung-Hui Cho nicht (mehr) Nutzer von Videospielen war und in seiner Kindheit allein unproblematische "Jump'n Run"-Spiele im Stil von "Super Mario" gespielt hatte.

"Ein richtiger Männerkampf [...] und nicht nur Rumsäuseln auf Mädchentour."

Abseits von den vermuteten nachteiligen Auswirkungen auf die Aggressivität und die Schulleistungen der betreffenden Nutzer lehnt Pfeiffer gewaltdarstellende Videospiele aber auch aus moralischen Gründen ab. Als Bundestagsabgeordnete 2007 nach einer Sachverständigenanhörung Pfeiffers davon sprachen, dass es keinen wissenschaftlichen Beleg für den Zusammenhang zwischen dem Spielen am Computer und Gewaltbereitschaft gebe, widersprach er in einem offenen Brief an die Mitglieder und stellvertretenden Mitglieder des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien und führte ergänzend ethische Bedenken an. So sprächen "auch die Grundwerte unserer Gesellschaft [...] dafür, solche Spiele zu indizieren oder gar strafrechtlich zu verbieten":

> *"Meines Erachtens ist eine Gesellschaft krank, die zulässt, dass im normalen Handel eine Vielzahl von Computerspielen verkauft wird, in denen die Begehung eines Mordes belohnt wird. [...] Ich empfinde solche Spiele als einen frontalen Angriff auf unsere humanistische, den Menschen achtende Kultur. Das Spiel "Der Pate" und viele ähnlich brutale Computerspiele negieren die Würde des Menschen wie sie in Artikel 1 GG niedergelegt ist. Das dürfen wir nicht hinnehmen."*[154]

Den Eifer, mit dem sich Pfeiffer bei seinem Kampf gegen gewaltdarstellende Videospiele engagierte, belegt u. a. eine Predigt, in der er sich 2006 mit gewaltdarstellenden Videospielen befasste:

> *"Liebe Gemeinde, Herr Pfarrer Römer hat mich gebeten, an Ihrem Festgottesdienst eine Predigt über aktuelle Erziehungsprobleme und christliche Werte zu halten. Als Ausgangspunkt habe ich hierfür das 5. Gebot gewählt: "Du sollst nicht töten!" [...]. Ein Computerspiel, dass diese Grenze überschreitet und den Spieler zur Übernahme der Rolle eines Verbrechers verlockt und seine Brutalität prämiert, ist mit unserer christlich geprägten Weltordnung nicht vereinbar."*[155]

Allgemein scheint Pfeiffer den Nutzern gewaltdarstellender Videospiele zu unterstellen, dass sie diese zum Beweis ihrer Männlichkeit und aus Faszination an der Ausübung von Gewalt spielen würden. Bei vielen Gamern, die First-Person-Shooter als virtuelles Schachspiel empfinden und weder die Gewaltdarstellungen als Gewalt zu erleben meinen noch sich selbst als an Gewalt interessiert betrachten, stößt diese Einstellung auf Unverständnis. In diesem Fall treffen wiederum Welten aufeinander, da Pfeiffer sich von einem recht archaischen Männerbild überzeugt zeigt, nach dem "im Mann […] aus Arterhaltungsgründen ein hohes Potenzial an Selbstverteidigungsfähigkeit" existiere, das jedoch "in unseren Breitengraden [...] nicht mehr richtig abgerufen" werde. Als Ventil würde sich Rugby anbieten, "ein exzessiver Gewalt-Männersport, wunderbar in den Rollen und im Austobepotenzial". Dagegen sei die "Umsetzung dieser Männerpotenziale in Richtung fantasiehaftes Töten am Computer [...] überflüssig wie ein Kropf". Schulen müssten jungen Männern derartige Möglichkeiten bieten um ihre "Männlichkeit positiv zu erfahren"[156] - "ein richtiger Männerkampf [...] und nicht nur Rumsäuseln auf Mädchentour".

"Die Welt höchstens von einem Dutzend Dummköpfen und Taugenichtsen befreit hat."

Gesponsert von Siemens, das durch die Wahrnehmung seiner "corporate responsibility" eine "positive Duftmarke" in der Gesellschaft hinterlassen möchte, hielt Pfeiffer 2009 wöchentlich an einer Schule einen Vortrag um Schüler, Lehrer und Eltern auf die Gefahren der neuen Medien hinzuweisen. Eloquent und sympathisch führt Pfeiffer das Publikum an die Abgründe medialer Gefahren und appelliert, da angesichts der Untätigkeit nichts anderes übrig bleibe, schließlich an die Eigenverantwortung der Eltern. Weiter weist Pfeiffer darauf hin, dass politische Institutionen, Wissenschaftler und andere von "der Industrie" gekauft bzw. von dieser bezahlt würden, weshalb – ähnlich wie beim Rauchen – die tatsächlichen Gefahren verharmlost würden. Auch bemüht Pfeiffer bei solchen und anderen Gelegenheiten gerne Johann Wolfgang von Goethe.[157] Er zitiert aus dessen Werk ("Zahme Xenien", ab Dezember 1795), um zu belegen,

dass Videospielen gegenüber Büchern eine gesteigerte Gefahr inne wohnt:[158]

> *"Dummes Zeug kann man viel hören, kann es auch schreiben,*
> *wird weder Leib noch Seele stören, es wird alles beim alten bleiben.*
> *Dummes aber vors Auge gestellt, hat ein magisches Recht,*
> *weil es die Sinne gefesselt hält, bleibt der Geist ein Knecht."*

Goethe ist in dieser Beziehung jedoch nicht unbelastet: Wer sich mit den Auswirkungen von Medien beschäftigt, wird auch zwingend über ein bestimmtes Phänomen stolpern, den Werther-Effekt. Dieser besagt, dass die Selbstmordrate in der Bevölkerung nach der Thematisierung von Selbstmord ansteigt. Der Name "Werther-Effekt" ist nicht zufällig gewählt. Als 1774 Goethes Buch "Die Leiden des jungen Werthers" erschien, wurde es von Intellektuellen und der Kirche wegen "Verherrlichung des Suizids" kritisiert. Hintergrund waren Suizide, bei denen man anhand der Kleidung eine Verbindung zum Buch herstellen konnte. Nach Wikipedia soll eine zweistellige Anzahl von Suiziden im Zusammenhang mit der Publikation gestanden haben.[159] In Leipzig und anderen Städten wurde der Werther sowie das Tragen der Werther-Tracht in Hinblick auf die Vorfälle verboten. Wie glaubwürdig ist es, wenn Goethe angesichts der Selbstmorde vehement darauf besteht, dass Bücher wie sein Werther "weder Leib noch Seele" stören? Genauso wie wenn Thomas Sandefur, CEO von Brown & Williamson (Tochterfirma von British American Tobacco), sagt:

18. Goethe, von Pfeiffer vereinnahmt.

> *"Ich glaube nicht, dass Nikotin suchterzeugend ist."*

Übrigens war Goethe nicht vollständig von der Ungefährlichkeit seines Werkes überzeugt:

> *"Und nun wollt Ihr einen Schriftsteller zur Rechenschaft ziehen und ein Werk verdammen, das, durch einige beschränkte Geister falsch aufgefasst, die Welt höchstens von einem Dutzend Dummköpfen und Taugenichtsen befreit hat, die gar nichts besseres tun konnten, als den schwachen Rest ihres bisschen Lichtes vollends auszublasen."*

Aber auch das verschweigt Pfeiffer.

"In keiner Weise dafür geeignet, Killerspiele altersgerecht einzuordnen"

Am 18.09.2006 beauftragte der niedersächsische Innenminister das KFN mit einer Untersuchung des deutschen Jugendschutzes. Während es in der offiziellen Pressemitteilung noch zurückhaltend hieß, dass u. a. "die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK) geprüft werden solle,[160] wählte Schünemann selbst eindeutigere Worte: Man wolle "Nachweise führen, dass die USK in der Vergangenheit falsch gehandelt hat".[161] Es verwundert daher nicht, dass die USK Pfeiffer unterstellte, "seit Längerem eine Kampagne gegen die USK" zu betreiben.[162] 2007 äußerte sich Schünemann anlässlich der Innenministerkonferenz zum Ergebnis der Studie: Die USK sei "in keiner Weise dafür geeignet, Killerspiele altersgerecht einzuordnen. 60 Prozent der Spiele sind völlig falsch eingestuft".[163] In der Zusammenfassung zum Forschungsbericht heißt es hierzu:

> *"Im Ergebnis sind von den 62 mit USK-Alterskennzeichen versehenen Spielen nach unserer Einschätzung nur 22 (35,5 %) angemessen eingestuft worden, bei 17 (27,4 %) haben wir Zweifel an der Alterseinstufung, bei 23 (37,1 %) halten wir sie für nicht angemessen."*[164]

Es werden dem Kennzeichnungsverfahren weiter zahlreiche Mängel unterstellt, die in ihrer Schärfe verwundern. So bescheinigte das Hans-Bredow-Institut entgegen dem KFN, dass die "von der USK zugrunde gelegten Kriterien [...] weitgehend mit denen übereinstimmen, die auch in der Wissenschaft als relevant für die Entwicklungsbeeinträchtigung in der betreffenden Alters-

gruppe angesehen werden". Es wurde allein Raum für Ergänzungen sowie zusätzlicher Transparenz gesehen, ohne das Verfahren in Gänze in Frage zu stellen. Auch sei der Umstand, "dass die Tester als Schnittstelle zwischen Antragsteller und Gremium viel Kontakt mit der Wirtschaft pflegen, [...] ebenfalls sachgerecht".[165] Erika Berthold und Eggert Holling, ehrenamtliche Gutachtender der USK, wiesen die Vorwürfe Pfeiffers zurück:

> *"Ein wenig Größenwahn gehört wohl schon dazu, die eigenen Kriterien als maßgeblich für die ganze Nation anzusehen."*[166]

Von Schünemann wurde in öffentlichen Äußerungen dagegen der Eindruck erweckt, dass die USK die Kennzeichen vergebe, obwohl dies durch ein mit unabhängigen Jugendschutzsachverständigen zusammengesetztes Gremium und einen staatlichen Vertreter, den ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden, geschieht. Somit ist auch Schünemanns Behauptung falsch, dass die USK dafür verantwortlich sei Videospiele altersgerecht einzuordnen. Nichtsdestotrotz zeigte sich Schünemann von der Untersuchung überzeugt und forderte, die USK abzuschaffen:

> *"Es gibt inakzeptable Beispiele, dass die freiwillige Selbstkontrolle sogar brutalste Spiele zum Verkauf ab 16 Jahren freigegeben hat. Deshalb ist es sinnvoll, dass man die Bundesprüfstelle für den Jugendschutz und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zusammenführt und eine rein staatliche Prüfstelle schafft."*[167]

Vermutungen, dass Pfeiffer mit dem KFN selbst die Einstufung von Videospielen übernehmen wolle,[168] sollten sich nicht bewahrheiten. Er forderte jedoch Abgaben für Computerspiele in Höhe von 25 Cent pro verkauftem Spiel, die für eine bessere Wirkungs- und Therapieforschung eingesetzt werden sollten.[169]

"Nachweis, dass Spiele sinnvoll sind."

Anlässlich der Einführung des Deutschen Computerspielpreises zeigte Pfeiffer in einem Interview, dass er gegenüber Videospielen bzw. Spielen allgemein noch

tiefergehende Vorbehalte hat. Als positive Videospiele kann er sich allein "Serious Games" vorstellen, die beispielsweise den Umgang mit Diabetes erklären oder als Lernspiel für Mathe und Englisch dienen könnten. Jedoch auch hier - so zeigt sich Pfeiffer überzeugt - würden wissenschaftliche Untersuchungen ergeben, dass "das normale Lernen [...] eigentlich besser" sei und Lernspiele allein für solche Personen eine Alternative seien, die "nur noch über Computerspiele abgeholt werden" können. Allgemein könne er nicht nachvollziehen, weshalb Videospiele ausgezeichnet werden sollten, da ein Nachweis für ihren Nutzen bisher nicht geführt worden sei.

> *"Ich denke erst einmal müsste die Wissenschaft Belege dafür haben, dass es Anlass gibt ein Computerspiel zu preisen. Bisher ist es aus meiner Sicht alles die Anregung zum Zeitverdaddeln. Dazu, dass man sich verliert im stundenlangen Computerspielen, und das nutzt niemandem was. [...] Weltweit gibt es den empirischen Nachweis, dass Spiele sinnvoll sind, nicht. Sehr wohl gab es den aber für preisgekrönte normale Brettspiele. Da hat man tatsächlich festgestellt, dass die positive Wirkungen haben. Dass Kinder in ihrer Persönlichkeitsreifung dadurch gut beeinflusst werden [...]."*

Die Einstellung Pfeiffers erscheint als typische protestantische bzw. puritanische Geisteshaltung, nach der im Leben der "Erwerb von Geld und immer mehr Geld, unter strengster Vermeidung alles unbefangenen Genießens"[170] im Vordergrund stehe. In diesem Sinne kündigte Pfeiffer die Kampagne "Kinderzimmer frei von Bildschirmgeräten!" an, in der "prominenteste Bürger mitmachen" würden.[171] Der Umgang mit – nicht das Spielen an – Computern sollten Kinder erst "im Alter von 10, 12, 15 Jahren in der Schule oder im Elternhaus [...] schrittweise beigebracht bekommen".[172] Als Teil der Kampagne "Keine Bildschirmgeräte in Kinderzimmern" gab das KFN eine Broschüre heraus, die Eltern dabei unterstützen sollte, bei ihren Kindern "Lust auf Leben" zu wecken.[173]

[139] KFN, Wer finanziert das KFN?, kfn.de - Stand: Juni 2014.
[140] KFN e.V, Organisation - WissenschaftlerInnen - Prof. Dr. Christian Pfeiffer, kfn.de.
[141] Stupidedia, Eintrag: Christian Pfeiffer, stupidedia.org - Stand: 22.09.2012.
[142] Werner Glogauer, Gewalthaltige Medien machen Kinder und Jugendliche zu Tätern, in: Dave Grossman/Gloria DeGaetano, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, 2. Aufl. (2003), S. 166 ff.
[143] Rudolf H. Weiß, Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern, S. 6.
[144] Dirk Baier/Christian Pfeiffer/Michael Windzio/Susann Rabold, Schülerbefragung 2005: Gewalterfahrungen, Schulabsentismus und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Abschlussbericht über eine repräsentative Befragung von Schülerinnen und Schülern der 4. und 9. Jahrgangsstufe., kfn.de, S. 164 ff.
[145] Dirk Baier/Christian Pfeiffer, Gewalttätigkeit bei deutschen und nichtdeutschen Jugendlichen - Befunde der Schülerbefragung 2005 und Folgerungen für die Prävention (KFN-Forschungsbericht; Nr.: 100), kfn.de, S. 35.
[146] Dirk Baier/Christian Pfeiffer, Gewalttätigkeit bei deutschen und nichtdeutschen Jugendlichen - Befunde der Schülerbefragung 2005 und Folgerungen für die Prävention (KFN-Forschungsbericht; Nr.: 100), kfn.de, S. 45 f.
[147] Susann Rabold/Dirk Baier/Christian Pfeiffer, Jugendgewalt und Jugenddelinquenz in Hannover, kfn.de (2008), S. 81 ff.
[148] Stefan Sichermann, Macht der Islam Jugendliche gewalttätig?, bildblog.de v. 13.06.2010.
[149] Theresia Höynck/Thomas Mößle/Matthias Kleimann/Christian Pfeiffer/Florian Rehbein, Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK - Zusammenfassung des Forschungsberichtes, kfn.de.
[150] Christian Pfeiffer, nach: Der Spiegel, Dumm durch TV?, spiegel.de v. 26.09.2005.
[151] Andreas Wilkens, Kriminologe: Amokläufer schießen sich am Computer in Stimmung, heise.de v. 18.04.2007
[152] Christian Pfeiffer, nach: Peter Steinlechner, "Rugby statt GTA 4" - Christian Pfeiffer im Interview, golem.de v. 02.02.2009.
[153] lis/ddp, Nach Amoklauf von Blacksburg: Kriminologe fordert Spielverbote, spiegel.de v. 18.04.2007.
[154] Christian Pfeiffer, Offener Brief an die Mitglieder und stellvertretenden Mitglieder des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien, kfn.de v. 03.05.2007.
[155] Christian Pfeiffer, "Du sollst nicht töten!", kfn.de.
[156] Christian Pfeiffer, nach: Peter Steinlechner, "Rugby statt GTA 4" - Christian Pfeiffer im Interview, golem.de v. 02.02.2009.
[157] Christian Pfeiffer, nach: Computer Bild Spiele, Spiele-Kritiker Prof. Dr. Pfeiffer im COMPUTER BILD SPIELE-Gespräch, computerbild.de.
[158] Christian Klaß, Offene Diskussion: Kriminelle Jugend dank PC und Fernseher?, golem.de v. 26.01.2005.

[159] Wikipedia, Eintrag: Werther-Effekt, de.wikipedia.org - Stand: 03.09.2011.
[160] Niedersächsisches Ministerium für Inneres und Sport, Forschungsprojekt zu Gewalt verherrlichenden Computerspielen, mi.niedersachsen.de v. 18.09.2006.
[161] Bernd Graff, Die Bilder selber sind Gewalt, süddeutsche.de v. 23.11.2006.
[162] Stefan Krempl/Andreas Wilkens, "Killerspiele": Selbstkontrolleinrichtung wehrt sich gegen Verleumdung, heise.de v. 21.12.2006.
[163] Uwe Schünemann, nach: Jens Ihlenfeld, Innenminister: USK ungeeignet, um Killerspiele einzustufen, golem.de v. 30.5.2007.
[164] Theresia Höynck/Thomas Mößle/Matthias Kleimann/Christian Pfeiffer/Florian Rehbein, Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK - Zusammenfassung des Forschungsberichtes, kfn.de.
[165] Inka Brunn/Hardy Dreier/Stephan Dreyer/Uwe Hasebrink/Thorsten Held/Claudia Lampert/Wolfgang Schulz, Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, Endbericht v. 28.6.2007, S. 115, 163.
[166] Erika Berthold/Eggert Holling, Killerspielalarm in Deutschland, heise.de v. 14.06.2007.
[167] Uwe Schünemann, zitiert nach: bildungsklick, Staatliche Kontrolle für Computerspiele gefordert, bildungsklick.de v. 13.04.2007.
[168] Christian Stöcker, Verbots-Debatte: Breitseite gegen Killerspiel-Jäger Pfeiffer, spiegel.de v. 15.12.2006.
[169] Nicole Lange, Großbritannien: Steuererhöhung für Gewaltspiele, derwesten.de v. 11.03.2009.
[170] Max A. Höfer, Macht uns der Kapitalismus unglücklich?, cicero.de v. 28.10.2013.
[171] Christian Pfeiffer, nach: Computer Bild Spiele, Spiele-Kritiker Prof. Dr. Pfeiffer im COMPUTER BILD SPIELE-Gespräch, computerbild.de.
[172] Christian Pfeiffer, nach: Computer im Kindergarten, bildungsklick.de
[173] KFN, Keine Bildschirmgeräte in Kinderzimmern, kfn.de.

Spitzer

31.01.2005

Der Psychiater und Psychologe Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer gehört zu den medial präsentesten Spielegegnern. Er ist unter anderem Ärztlicher Direktor der psychiatrischen Uniklinik in Ulm[174], Herausgeber der Zeitschrift "Nervenheilkunde"[175] und gestaltet die Sendung "Gehirn und Geist" im bayerischen Rundfunk.[176] Bekannt ist er insbesondere wegen der Publikationen "Vorsicht Bildschirm" (2005) und "Digitale Demenz" (2012), in denen er mit markigen Worten vor dem Einfluss von Fernsehen und Videospielen warnt. Die Behauptung, "Bildschirmmedien machen dumm, dick und gewalttätig", zählt dabei noch zu den zurückhaltenderen Aussagen. Weiter tritt er des öfteren in Talk-Shows auf und gehört zu den Unterzeichnern des Kölner Aufrufs gegen Computergewalt. Im Übrigen gehört Spitzer neben Werner Glogauer[177] zu den wenigen renommierten Spielegegnern, die als Sachverständige in Strafverfahren berufen waren, die Bedeutung des Medienkonsum für die jeweilige Tat zu klären.[178]

19. Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer.

"Bildschirmmedien machen dumm, dick und gewalttätig."

Spitzer beschränkt sich bei seiner Kritik weder auf Videospiele noch auf das Thema der Gewalt: Vielmehr sieht er in der Benutzung von Bildschirmmedien allgemein, die Gefahr, dass der Mensch – zum Beispiel beim Lernen – sein Potential nicht voll ausschöpfen kann oder

Zeit vergeudet, die mit nützlicheren Beschäftigungen verbracht werden könnte. So macht er an der Nutzung von Bildschirmmedien ein erhöhtes gesundheitliches Risiko fest: "Aufgrund der Bildschirm-Medien wird es in Deutschland im Jahr 2020 etwa 40.000 Todesfälle durch Herzinfarkt, Gehirninfarkt; Lungenkrebs und Diabetes-Spätfolgen geben".[179] Dabei dürfte selbstverständlich sein, dass nicht bereits das bloße Nichtspielen oder Nichtfernsehen die Lösung ist, sondern anderen (sportlichen) Aktivitäten nachgegangen werden müsste. In seinen griffigen Formeln spart Spitzer diesen Punkt, dass allein eine mittelbare Gefahr zu befürchten sei, aus:

> *"Elektronische Bildschirmmedien — Fernsehen und Computer — machen dumm, dick und gewalttätig."*[180]

Ähnlich soll es nach Spitzer beim Lernen liegen: "Wenn man etwas aufschreibt, beschäftigt sich der Kopf intensiver damit, als wenn man es nur liest. Das gilt allerdings nur für die Handschrift: Wenn man sich etwas merken möchte, bringt Tippen weitaus weniger als Schreiben".[181] Mediennutzung macht demnach nicht unmittelbar "dumm", sondern nach den von Spitzer zitierten Studien könne das Lernen mit elektronischen Medien weniger effektiv als mit Stift und Papier sein. Ähnliche Bedenken wurden jedoch nicht nur elektronischen Medien, sondern bereits der Schrift entgegengehalten. So ließ Platon vor ca. 2.300 Jahren Thamus Theuth entgegenhalten, dass die Sprache der Schrift vorzuziehen sei:

> *"[...] Diese Kunst wird Vergessenheit schaffen in den Seelen derer, die sie erlernen, aus Achtlosigkeit gegen das Gedächtnis, da die Leute im Vertrauen auf das Schriftstück von außen sich werden erinnern lassen durch fremde Zeichen, nicht von innen heraus durch Selbstbesinnen. Also nicht ein Mittel zur Kräftigung, sondern zur Stützung des Gedächtnisses hast du gefunden. Und von Weisheit gibst du deinen Lehrlingen einen Schein, nicht die Wahrheit: wenn sie vieles gehört haben ohne Belehrung, werden sie auch viel zu verstehen sich einbilden, da sie doch*

größtenteils nichts verstehen und schwer zu ertragen sind im Umgang, zu Dünkelweisen geworden und nicht zu Weisen."[182]

Demnach müsste Spitzer mit derselben Selbstverständlichkeit behaupten, dass Schreiben "dumm" mache, da zu Lernendes verstanden und rezitiert vom Rezipienten besser verinnerlicht wäre. Das Schachspiel, das von Zeitgenossen als eine "Art von mentalem Gladiatorentum" diffamiert wurde, sah sich 1859 im Scientific American übrigens ähnlichen Vorwürfen ausgesetzt:

"Eine verderbliche Begeisterung Schach zu lernen und zu spielen verbreitet sich im ganzen Land und viele Schach-Clubs haben sich in den Städten und Dörfern gebildet. Wieso sollten wir das bedauern, könnte man sich fragen. Unsere Antwort ist, dass Schach nur ein Vergnügen eines sehr geringwertigen Charakters ist, das dem Geist kostbare Zeit raubt, die besser in noblere Errungenschaften gesteckt werden könnte, während es dem Körper keinen Vorteil bringt."[183]

"Muss langfristig zu schweren körperlichen Schäden führen."

Neben mittelbaren gesundheitlichen Risiken sieht Spitzer jedoch auch die Gefahr einer unmittelbaren Schädigung der Gesundheit. In dem Format "Pixelmacher" gab er zu bedenken, dass die Spieler von gewaltdarstellenden Videospielen ihren Körper in einen Stresszustand versetzen würden, ohne dass hierdurch geschaffene physische Potential abzurufen: "Bei Counter-Strike" habe der Nutzer unter anderem "erhöhtes Cortisol im Blut. Also alles, was Sie so haben, wenn Sie einen Angreifer abwehren oder wenn Sie einen angreifen. Aber was Sie nicht haben, sind die entsprechenden Bewegungen. Das muss langfristig zu schweren körperlichen Schäden führen". Spitzer betonte weiter:

"Das kann gar nicht anders sein. Medizinisch betrachtet muss das wirklich ungut sein, vor allem für den Körper. Dazu gibt es nicht sehr viel an Wissenschaft, aber wenn man ein bisschen weiß, wie der Körper funktioniert – wenn der auf Angriff

gebahnt ist oder auf Verteidigung gebahnt ist und sitzt nur rum – dann passieren sehr viele sehr ungute Dinge im Körper."

Was Spitzer an dieser Stelle verschweigt ist jedoch, dass dies für jede Art der Erregung gilt, die nicht körperlich kompensiert werden kann. Der von RTL zu derselben Thematik befragte Neurowissenschaftler Albert Lichtenthal brachte dieselben Bedenken wie Spitzer vor, wies jedoch darauf hin, dass die Gewaltdarstellung hierbei nicht entscheidend sei:

"Das ist eine Art Körperverletzung, weil das Adrenalin, das da freigesetzt wird, das schädigt unseren Körper in vielen Bereichen. [...] Es ist fast egal letztendlich, ob man solche Spiele spielt (FIFA) oder solche, die eher brutal sind. Das Adrenalin entscheidet darüber, wie hoch die Belastung in der Situation ist."

Demnach müssten auch spannende Bücher und Filme betroffen sein, in denen der Rezipient mit dem jeweiligen Protagonisten "mitfiebert". Geäußert wurden derartige Bedenken schon 1795 hinsichtlich der in die Mode gekommenen "Rittergeschichten": "Nun aber führt die Abwechslung – auch Rittergeschichten und höchst schreckhafte Scenen herbey, die schwachen Nerven werden angespannt, das eitle unerfahrne Herz wird von einer Welle des Sturms zu einer anderen Felsenkluft hingetrieben [...]".[184]

"Hinzu kommen jährlich einige hundert zusätzliche Morde"

Wie viele andere Spielegegner auch zeigt sich Spitzer davon überzeugt, dass die Nutzung gewaltdarstellender Videospiele nicht ohne Einfluss auf die Aggressivität bleibe. Spiele würden demnach nicht nur die Nutzer selbst, sondern auch den Menschen in ihrer Umgebung schaden: So führt er in seiner Publikation "Vorsicht Bildschirm!" aus, dass es aufgrund der Bildschirm-Medien "jährlich einige hundert zusätzliche Morde, einige tausend zusätzliche Vergewaltigungen und einige zehntausend zusätzliche Gewaltdelikte gegen Personen"[185] geben würde. Die Eignung zum Abbau der Tötungs-

hemmung steht für Spitzer auch deswegen außer Frage, weil er sich auf die – unrichtige – Behauptung beruft, "dass die ersten Programme dazu vom US-Militär entwickelt wurden, um die Hemmung der Soldaten, auf Körper zu schießen, zu senken".[186] Die provozierende Conclusio Spitzers:

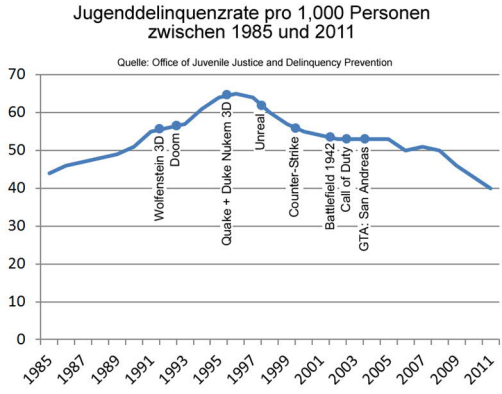
> *"Ein friedfertiger Mensch, der viel Videospiele spielt, ist am Ende gewaltbereiter als ein eher gewaltbereiter Mensch, der gar nichts spielt."*[187]

Einzelne Wissenschaftler nehmen jedoch selbst unter der Annahme, dass eine exzessive Nutzung gewaltdarstellender Videospiele die Empathie verringert, keine Zunahme krimineller Handlungen an. Der Ansatz von A. Scott Cunningham (Baylor University), Benjamin Engelstätter (ZEW Mannheim) und Michael R. Ward (University of Texas at Arlington) war zu berücksichtigen, dass die Nutzung gewaltdarstellender Videospiele "gewalttätige Handlungen dadurch verhindere, dass die einzelnen Spieler zum exzessiven Spielen verleitet werden". Durch Einbeziehung dieses Faktors könnten die gesellschaftlichen Folgen gewaltdarstellender Videospiele "erheblich kleiner" oder "nicht existent" sein. Die zugespitzte These geht einen Schritt weiter:

> *"Overall, violent video games lead to decreases in violent crime."*

Entgegen der Beispielrechnung von Spitzer wäre es demnach denkbar, dass es wegen gewaltdarstellender Videospiele zu einem Rückgang von Morden, Vergewaltigungen und anderen Gewaltdelikten kommt, da einzelne Spieler zwar aggressiver werden, doch – da sie mit dem Spielen von Videospielen beschäftigt sind – weniger Gelegenheiten haben, diese auszuleben.[188] Die These wird durch eine weitere Untersuchung gestützt, in der nach der Veröffentlichung populärer Titel wie derer der "Grand Theft Auto"- und "Call of Duty"-Reihe ein Rückgang der Mordrate feststellt werden konnte. Auch hier betrachten es die Autoren als am wahrscheinlichsten, dass es durch das vermehrte Spielen an Gelegenheiten für Verbrechen fehlt: "His favored [...] theory is that when a big game comes out, people who enjoy fantasy violence are more likely to be seated in front of a

screen, where the potential for real world violence is decreased". Dennoch wird zur Zurückhaltung gemahnt:



20. USA: Jugendgewalt durch Games gesenkt?

"It's a little too early to say, let's all play violent video games and make the world safer."[189]

Des Weiteren gibt es in den USA wegen des Umstands, dass sich die Zahl der von (männlichen) Jugendlichen verübten Gewaltdelikte seit dem kommerziellen Durchbruch der First-Person-Shootern halbiert hat,[190] scherzhafte Gegenüberstellungen der Entwicklungen von Verkaufszahlen und Kriminalitätsrate.

"Tat [...] als ein Resultat des Videospiels."

Als 2006 ein 19-Jähriger wegen der Tötung eines Obdachlosen angeklagt war, stellte sich der Verteidiger auf den Standpunkt, dass das Videospiel "Wrestling – Smack Down vs. Raw 2006" die Tat verursacht habe. Spitzer zeigte sich als Sachverständiger davon überzeugt, dass aufgrund der Videospielnutzung eine Beeinträchtigung der Steuerungsfähigkeit nicht ausgeschlossen werden könne, was strafmildernd zu berücksichtigen wäre. Trotz der Bekundung Spitzers – "angesichts des völligen Fehlens eines Motivs kann man die Tat gar nicht anders verstehen als ein Resultat des Videospiels" – schloss sich das Gericht, auch wenn es einen Einfluss auf die Tat annahm, der Ansicht eines weiteren Sachverständigen an, wonach eine verminderte Steuerungsfähigkeit nicht festgestellt werden könne.[191]

---

[174] Universitätsklinikum Ulm, Ärztlicher Direktor, uniklinik-ulm.de.

[175] Schattauer, Nervenheilkunde – interdisziplinäre Fortbildung seit über 30 Jahren, schattauer.de.

[176] Bayerischer Rundfunk, Reine Nervensache - Geist & Gehirn, br.de.
[177] Stefan Braunschweig, Verhängnisvolles Vorbild, focus.de v. 08.07.1996.
[178] Potsdammer Neuste Nachrichten, Gutachter: Videospiel erklärt den Mord, pnn.de v. 12.12.2006.
[179] Manfred Spitzer, Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (2005), S. 12.
[180] Manfred Spitzer, Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, S. 245, zitiert nach: Don-Bosco-Schulverein e.V., Bildschirmmedien - Vermüllte Köpfe, don-bosco-sb.de.
[181] Manfred Spitzer, nach: Lydia Klöckner, Tipps, die das Lernen leichter machen, zeit.de v. 28.11.2012.
[182] Platon, Phaidros, in: Sämtliche Dialoge (1993), Bd. 2, S. 103, nach: Barbara Janßen, Medienkritik bei Platon und Medienkritik heute, linse.uni-due.de.
[183] Daniel C. Schlenoff, 100 Years Ago: Baseball's First Night Games, scientificamerican.com v. 15.06.2009.
[184] Johann Gerog Heinzmann, nach: Reinhard Wittmann, Geschichte des deutschen Buchhandels, S. 204.
[185] Manfred Spitzer, Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (2005), S. 12.
[186] Niko Steeb, Was Killerspiele im Gehirn auslösen, augsburger-allgemeine.de v. 15.04.2010.
[187] Manfred Spitzer, zitiert nach: Christian Klaß, Killerspiele? Frontal21-Bericht macht Spieler aggressiv, golem.de v. 29.04.2005.
[188] A. Scott Cunningham/Benjamin Engelstätter/Michael R. Ward, Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime (2011), ftp.zew.de, S. 1, 3, 25.
[189] Colin Campbell, Do violent video games actually reduce real world crime?, polygon.com v. 12.09.2014.
[190] Centers for Disease Control and Prevention, Youth Violence: National Statistics, cdc.gov.
[191] Peter Jähnel/DPA, Neun Jahre Haft für 19-Jährigen, stern.de v. 19.12.2006.

Emsdetten

- 20.11.2006 -

Am 20. November 2006 betrat der 18-Jährige Bastian Bosse die Geschwister-Scholl-Schule in Emsdetten mit drei Schusswaffen und mehreren Rohrbomben. Er verletzte durch Schüsse fünf Menschen und tötete im Anschluss sich selbst.[192] Die Tat erfolgte nicht ohne Vorwarnung: Schon am 26.05.2004 schrieb er in einem Internetforum für kostenlose psycho-soziale Beratung, dass er nicht mehr weiter wisse und Hilfe wünsche. Es fiel bereits das Wort "Amoklauf". Die Planungen hielt er in seinem Tagebuch fest, in dem er im Eintrag vom 19.11.2006 die Tat zu rechtfertigen versuchte. Er stellte auch Material auf seine Internetseite, da er damit rechnete, dass die Polizei seine Tagebuchaufzeichnungen zurückhalten werde. Hier gebrauchte er das Pseudonym "ResistantX". Von der Staatsanwaltschaft wurde später "allgemeine[r] Lebensfrust" als Motiv genannt. In Medienberichten hieß es unter Berufung auf einen Freund des Täters, dass dieser die Videospiele "Doom 3" und "Counter-Strike" genutzt und für letzteres auch eine "Map [...] von der Schule" erstellt habe.[193]

"Warum explizites Köpfewegsprengen"

Es war somit vorgezeichnet, dass nach dem Amoklauf von Erfurt "Counter-Strike" wieder der öffentlichen Kritik ausgesetzt sein würde. Auch diesmal gelang es Medien nicht immer, den Inhalt von "Counter-Strike" zutreffend einzuordnen: Der Focus schrieb unter Berufung auf den Kriminologen Rudolf Egg, dass sich Eltern dann Sorgen machen müssten, wenn "sich jemand Tag und Nacht an besonders grausamen Spielen ergötze, Waffen möge und an Freundschaften nicht interessiert sei [...]. „Counter-Strike“ ist so ein grausames Spiel",[194] in der Süddeutschen wurde die Frage aufgeworfen, weshalb der Titel "explizites Köpfewegsprengen [enthalte], wenn es

um Köpfewegsprengen explizit nicht geht",[195] und die Münchner tz bekundete, dass "alle jugendlichen Amokläufer [...] diese Ego-Shooter gespielt" hätten sowie "Armeen Computerbilder [nutzen würden], um die Tötungshemmung ihrer Soldaten abzubauen"[196]. Ein Armutszeugnis war eine dpa-Meldung, in der Gelände- mit Videospielen verwechselt wurden:

> *"Die bayerische Familienministerin Christa Stewens (CSU) forderte Computerspiele wie „Gotcha", „Paintball" und „Laserdrome" auf den Index zu setzen."*[197]

Entgegen den Presseberichten ist "Counter-Strike" bei der Gewaltdarstellung recht zurückhaltend und war unter den damals gängigen Mehrspielershootern der harmloseste Titel: Anders als in der "Uneal Tournament"- oder "Quake"-Reihe wurden die Spielfiguren durch Explosionen nicht zerrissen und auch die Bluteffekte waren vergleichsweise dezent gehalten. Auch ein "explizites Köpfewegsprengen" kommt trotz der Ausführungen der Süddeutschen in "Counter-Strike" nicht vor. Auch die allgemeinen Vorwürfe, dass das Militär Videospiele zur Desensibilisierung von Soldaten nutze sowie alle Amokläufer First-Person-Shooter genutzt hätten, treffen nicht zu. Vergleiche hierzu die Ausführungen in "Amoklauf von Erfurt" und "Kölner Aufruf".

In der Gamer-Szene wurde versucht, auf falsche Darstellungen hinzuweisen, doch Zuschriften zu diesem Thema wurden von den jeweiligen Formaten regelmäßig nicht zur Kenntnis genommen. So sind die angeführten Textpassagen auch heute noch größtenteils unberichtigt abrufbar. Redakteure des Spielemagazins "GameStar" starteten den Versuch, Journalisten bei einer Vorführung des Titels den Inhalt von "Counter-Strike" nahezubringen. Die erschienenen Pressevertreter waren jedoch nicht an dem tatsächlichen Spielgeschehen, sondern an möglichst reißerischem Bildmaterial interessiert. So wurden die Redakteure von Journalisten schließlich bedrängt, das Feuer auf die unbewaffneten Geiseln zu eröffnen:

> *"Jetzt schießt doch endlich mal auf die Zivilisten!"*

"Fanatischer Counter-Strike-Spieler"

Eine "Counter-Strike"-Nutzung des Täters wurde in zahlreichen Medienberichten angesprochen. Demnach war "der Emsdettener Schüler als fanatischer Counter-Strike-Spieler bekannt"[198], er habe "nach Angaben von Mitschülern oft und gern „Counter-Strike“ [...] gespielt"[199] bzw. "Counter-Strike" sei das Spiel, "mit dem sich auch der Täter von Emsdetten die Zeit vertrieben"[200] habe. Abweichend vom Amoklauf von Erfurt gab es nach Emsdetten keinen (öffentlich zugänglichen) Bericht, in dem die Videospielnutzung von offizieller Seite untersucht wurde. Die Ermittlungsergebnisse wurden allein in einer Sitzung des nordrhein-westfälischen Landtags vorgetragen. Der Landeskriminaldirektor Rolf Behrendt stellte zur Videospielnutzung des Täters fest:

> *"In seiner Wohnung wurden fünf Computerspiele mit gewaltbezogenem Inhalt aufgefunden, die aber über eine FSK-Freigabe verfügen und frei verkäuflich sind. Auf dem PC installiert war lediglich das Spiel „Counterstrike“"*[201]

Allein der Umstand, dass der Täter "Counter-Strike" auf seinem Rechner installiert hatte, lässt jedoch noch keinen Schluss auf die Nutzung zu: Videospiele – speziell Online-Shooter – können nicht nur zum Schießen, sondern auch für andere Tätigkeiten zweckentfremdet werden. So gibt es bei vielen Spielen eine "Trickjump"-, eine "Machinima"- und eine "Mapping"-Szene. Während erstere – ähnlich dem realen "Parkour" – versuchen sich möglichst schnell durch das Level zu bewegen und zweitere die Spiele nutzen, um Filme zu drehen, werden von letzteren die virtuellen Umgebungen (Maps), in denen sich die Spieler bewegen, erstellt. Bastian Bosse selbst stellte Anfang 2006 in einem Onlineforum klar, dass er "Counter-Strike" bloß zum Mappen benutzte und es nicht spiele:

> *"2. spiele ich nicht CS [Anm.: CS = "Counter-Strike"], sondern mappe nur! (Natürlich teste ich sie in CS)"*[202]

Zum Mappen verwendete er den verhältnismäßig einsteigerfreundlichen Leveleditor "Worldcraft" (Nunmehr:

"Hammer Editor"), mit dem Maps für auf "Half-Life" basierende Spiele – somit auch "Counter-Strike" – erstellt werden können. Zugeschrieben werden Bosse die Maps "fy_hallofdeath" und "cs_gss_beta3". Erstere besteht aus der in einer Halle gelegenen und mit Waffen gefüllten Arena, letztere zeigt die Aula und einige Klassenräume der Geschwister-Scholl-Schule in Emsdetten. Auf beiden Maps finden sich die aus blutbefleckten Eisenstangen zusammengesetzten Buchstaben "RX", offenbar ein Verweis auf das von ihm gebrauchte Pseudonym "ResistantX". Von den Medien wurde der Verdacht geäußert, dass Bosse sich mit der Map seiner Schule auf die Tat vorbereitet habe, der viele Gamer jedoch nicht überzeugte: Beim Mappen ist es nicht unüblich, sich zu Beginn an vertrauten Objekten – zum Beispiel der eigenen Schule – zu versuchen, da man mit diesen Örtlichkeiten vertraut ist. Der Gedanke, dass dies von Außenstehenden als Vorbereitung eines Amoklaufs gedeutet werden könnte, ist vor Emsdetten keinem Gamer gekommen. Vielmehr gab es die Erwartung, für einen detailgenauen Nachbau Anerkennung zu bekommen. Dies war offenbar auch bei Bosse der Fall, der seine Map nicht versteckte, sondern sie sogar auf Schulrechnern verfügbar machen wollte:

21. Angeblich vom Täter erstellte Map.

> *"Das Spiel mit diesem Szenario wurde wiederholt im Computer-Netzwerk der Schule von den dafür zuständigen Lehrern gefunden und gelöscht. Der Täter hatte sich noch im Oktober 2006 mit dem Ansinnen an einen dieser Lehrer gewandt, das Spiel mit diesem Szenario in das Schulnetzwerk einstellen zu dürfen. Der Lehrer hat dies jedoch abgelehnt."*[203]

"Planen Sie einen Amoklauf?"

Die taz rühmte sich schon am 21.11.2006 die von Bosse erstellte "Counter-Strike"-Map gefunden zu haben. Unter dem Pseudonym "Schlossherr" habe er in einem ein-

schlägigen Forum die Map "cs_gss" vorgestellt, welche die Geschwister-Scholl-Schule in Emsdetten zeige. Die Map sei, so die Einschätzung der taz, "das ideale Trainingsgelände für einen Amoklauf". Grundlage für den Artikel war offenbar ein Beitrag im Forum der Mapping-Seite "thewall.de" vom 16.09.2000, aus dem die taz Lob und Anregungen der anderen Forennutzer – "nur die Hecke sollte am besten noch gestutzt werden" – zitierte.[204] Tatsächlich zeigte die Map jedoch nicht die Geschwister-Scholl-Schule in Emsdetten und stammte auch nicht vom Täter. Holger Dambeck stellte bei Spiegel Online fest:

> *"Das Counter-Strike-Level cs_gss, das SPIEGEL ONLINE vorliegt, ist zwar tatsächlich einer Geschwister-Scholl-Schule nachempfunden. Allerdings steht diese nicht in Emsdetten, sondern im rund 240 Kilometer entfernten Melsungen nahe Kassel."*

Bilder der wahrscheinlich vom Täter erstellten Map "cs_gss_beta3" wurden am 22.11.2006 in "Stern TV" ausgestrahlt.[205] Die Datei wurde bereits im Juni 2006 erstellt und enthält einen Hinweis auf die Seite www.stay-different.de, der Webseite des Täters.

Die Mapper-Szene war wegen der Medienberichte beunruhigt und diskutierte online über die Skepsis, mit der die Presse auf virtuell nachgebaute Schulen reagierte. Im "GameStar"-Forum beteiligte sich ein 20-Jähriger an einer Diskussion und verwies darauf, dass er – wie viele andere auch – ebenfalls seine Schule nachgebaut habe und dies nichts Besorgniserregendes sei:

> *"Ich habe übrigens meine (alte) Schule auch als CS Map nachgebaut [...]. Sehr realistisch sogar. Lauf ich deswegen gleich Amok?"*

Spiegel Online zitierte diesen Satz im Artikel "Schülerhobby Mapping: Meine Schule in Counter-Strike", bei dem versucht wurde, den Lesern unaufgeregt zu erklären, dass "Mapping" keine Vorbereitung auf einen Amoklauf darstelle, sondern von Schülern als technische Herausforderung begriffen werde. Weiter zeuge der einfallslose Nachbau der eigenen Schule am ehesten

von einem Mangel an Kreativität. Eine Bildergalerie zeigte einige Schulmaps, darunter auch "de_tmg" des 20-Jährigen, in der das Thomas-Morus-Gymnasium" nachgebaut wurde.[206] Der Artikel verschärfte jedoch die Situation: Die Regionalzeitung von Oelda nahm das Thema auf, und die Stadtoberen zeigten sich alarmiert: "Die Stadt Oelde wird die Verwendung realer örtlicher Gegebenheiten als Gegenstand für gewaltverherrlichende Spiele nicht dulden und den notwendigen rechtlichen Handlungsrahmen ausschöpfen". Auch die Polizei wurde auf den Fall aufmerksam und konnte den Ersteller der Map nach dem Hinweis einer Privatperson identifizieren. Am 24.11.2006 klingelten um 6:40 Uhr zwei Polizisten bei ihm und stellten ihn zu zur Rede:

"Planen Sie einen Amoklauf?"

In einem zehnminütigen Gespräch gelang es die Bedenken der Ordnungshüter zu zerstreuen, die den Mapper freundlicherweise noch zum Bahnhof fuhren – den Bus hatte er wegen des Besuchs verpasst. Der "GameStar" erklärte er später, dass er nach einer "Fantasie"-Map etwas Realistisches nachbauen wollte. Ihn habe die Herausforderung gereizt, und die Schule biete mehr taktische Tiefe als sein Wohnhaus. Es habe für die Map auch viel Lob und Anerkennung gegeben, die trotzdem nicht oft gespielt werde: "Dust2", eine Standardmap von "Counter-Strike", mache einfach mehr Spaß. Rechtliche Konsequenzen hatte der Vorfall für den Schüler nicht. Die Map nahm er dennoch vom Netz.[207]

"Für Hersteller und Händler ganz klare Regeln aufstellen"

Auch der Gesetzgeber blieb nicht untätig: Weil das "öffentliche und politische Interesse an einem wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gewaltbeherrschten Computerspielen [...] groß" sei, initiierten die Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen (CDU) und der nordrhein-westfälische Familienminister Armin Laschet (CDU) ein Sofortprogramm zur Verbesserung des Jugendschutzes, ohne die Ergebnisse der Evaluation des Hans-Bredow-Instituts abzuwarten. Durch das Sofortprogramm sollten "die Verbote für schwer jugendgefährdende Medien [...] im Hinblick auf Gewaltdarstel-

lungen erweitert und verschärft werden".[208] Tatsächlich stellte sich der Inhalt größtenteils als Symbolpolitik heraus: So geht mit der Ergänzung des Indizierungskatalogs um Inhalte mit selbstzweckhafter Gewalt und Selbstjustiz keine Ausweitung einher, da diese bereits nach der bisherigen Spruchpraxis der BPjM als jugendgefährdend bewertet wurden. Der Erweiterung der kraft Gesetzes indizierten Medien um Titel, die extreme und das Geschehen beherrschende selbstzweckhafte Gewalt beinhalten, erschien aufgrund der recht subjektiven Kriterien als zu vage, so dass sowohl die praktische Relevanz als auch die Verfassungsmäßigkeit bezweifelt wurden.[209] Die eigentliche Neuheit, die rechtlichen Grundlagen für Testkäufe zu schaffen, wurde gestrichen, so dass als einzige nennenswerte Änderung die Festschreibung von Position und Größe der USK-Prüfsiegel verblieb:

22. „Zensursula“ auch bei Netzsperren.

> *"Links unten auf einer Fläche von mindestens 1200 Quadratmillimetern und (auf) dem Bildträger auf einer Fläche von mindestens 250 Quadratmillimetern."*

Die Reaktion der Wirtschaft war das vermehrte Angebot von sogenannten "Wendecovers": Auf der Rückseite des Verpackungseinlegers befand sich ein Cover ohne Prüfkennzeichen, so dass der Käufer – wenn er die ästhetische Beeinträchtigung durch die Altersfreigabe nicht ertragen wollte – diese durch das Wenden des Covers verschwinden lassen konnte. Im Fall von illegal aus dem Internet bezogenen und auf dem Schulhof getauschten Kopien stellt sich das Gesetz als Makulatur heraus, da sich Schüler regelmäßig nicht die Mühe machen Alterskennzeichen auf Rohlinge zu malen.

---

[192] Wikipedia, Eintrag: Amoklauf von Emsdetten, de.wikipedia.org - Stand: 28.06.2014.

[193] Julia Jüttner, Amokläufer von Emsdetten: Die wirre Welt des Sebastian B., spiegel.de v. 21.11.2006.
[194] Ingo Thor, Der Auftritt von Steinhäusers Zwilling, focus.de v. 21.11.2006.
[195] Bernd Graff, Die Bilder selber sind Gewalt, süddeutsche.de v. 23.11.2006.
[196] Klaus Rimpel, Überschrift: »Machen Killer-Spiele gewalttätig?«, Münchner tz v. 22.11.2006.
[197] AP/dpa, "Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten", süddeutsche.de v. 19. Mai 2010.
[198] Carola Padtberg-Kruse, Von Erfurt nach Emsdetten: Zu wenig Psychologen - zu wenig Kontrolle, spiegel.de v. 21.11.2006.
[199] Ingo Thor, Der Auftritt von Steinhäusers Zwilling, focus.de v. 21.11.2006.
[200] Christian Parth, Wir schießen nur auf Pixel, zeit.de v. 23.11.2006.
[201] Rolf Behrendt, nach: Landtag NRW, 19. Sitzung v. 14.12.2006, Plenarprotokoll 14/329, S. 8.
[202] Bastian Bosse, zitiert nach: Marco, Counterstrike.de zum Amoklauf in Emsdetten, 4players.de v. 22.11.2006.
[203] Rolf Behrendt, nach: Landtag NRW, 19. Sitzung v. 14.12.2006, Plenarprotokoll 14/329, S. 8.
[204] Ralf Götze, In der Falle von Bastian B., taz.de v. 21.11.2006.
[205] Holger Dambeck, Hysterie und Wahrheit: Die Mär von der Emsdettener Ballerspiel-Arena, spiegel.de v. 21.11.2006.
[206] Holger Dambeck, Schülerhobby Mapping: Meine Schule in Counter-Strike, spiegel.de v. 25.11.2006.
[207] Christian Schmidt, "Planen sie einen Amoklauf", GameStar 2/2007.
[208] Deutscher Bundestag, Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Grietje Bettin, Kai Gehring, Ekin Deligöz, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, BT-Drs. 16/4707, S. 2.
[209] Fabian Siegismund, Jugendschutz extrascharf, GameStar 03/2008, S. 143.

Verbotsinitiative

21.11.2006

Als Konsequenz des Amoklaufs von Emsdetten kündigten Bayern und Niedersachsen 2006 eine Bundesratsinitiative zum Verbot von "Killerspielen" an. Dem damaligen niedersächsischen Ministerpräsidenten und späteren Bundespräsidenten Christian Wulff (CDU) zufolge reichten die durch die Obersten Landesjugendbehörden (oljb) vergebenen usk-Kennzeichnungen nicht aus, denn "selbst bei Spielen, die mit 16 freigegeben sind, wird reichlich getötet und fließt jede Menge Blut".[210] Sein bayerischer Amtskollege Edmund Stoiber (CSU) schloss sich dem an. Es dürfe nunmehr "keine Ausreden" mehr geben: "Killerspiele animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten".[211] Bei dem Vorhaben konnten sich die Beteiligten auf eine Ausarbeitung der wissenschaftlichen Dienste des Deutschen Bundestags stützen, nach der der Bundesgesetzgeber "generell nicht gehindert [sei], ein Verbot der Einfuhr, des Verkaufs, der Vermietung und des Verleihs von „Killerspielen“ zu erlassen". Im Gutachten[212] wurde dabei ebenso wenig wie in der öffentlichen Diskussion beachtet, dass auch in Videospielen bereits solche Gewaltdarstellungen verboten sind, die vom § 131 StGB erfasst werden.

„Im Zweifel für den Schutz der körperlichen Unversehrtheit"

Der § 131 StGB wurde anlässlich des „Vierten Gesetzes zur Reform des Strafrechts" im Jahr 1973 geschaffen und sah damals auch ein Verbot solcher Schriften vor, „die zum Rassenhaß aufstacheln".[213] Heute zielt die Norm auf denjenigen ab, der:

> *"Schriften […], die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schil-*

dern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorganges in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt, verbreitet […]."

Die Schaffung der Norm war ursprünglich nicht vorgesehen, wurde jedoch nach der Anhörung von Sachverständigen ins Auge gefasst, die sich eigentlich zur Wirkung der vom Gesetz betroffenen Pornographie äußern sollten. Diese führten mehrheitlich aus, dass ein Nachweis für die schädlichen Auswirkungen von Pornographie nicht erbracht worden sei, von gewaltverherrlichenden und verrohenden Schriften aber durchaus „eine gefährliche Wirkung, insbesondere für Kinder und Jugendliche", ausgehen könne. Auch wenn im weiteren Verlauf des Gesetzgebungsverfahrens festgestellt wurde, dass „die bisherigen wissenschaftlichen Untersuchungsergebnisse [...] außerordentlich vielfältig, zum Teil auch widersprüchlich" sind, wurden dennoch zumindest „kurzfristige Wirkungen" angenommen, sofern:

"sie beim Betrachter auf bestimmte Prädispositionen treffen. Dazu gehören u. a. vorher eingetretene Frustrationen, bestimmte Persönlichkeitsmerkmale (z. B. Hysterie oder psychopathische Tendenzen), mangelnde soziale Integration und besondere Umweltfaktoren [...]. Weiter können dargestellte Formen aggressiven Verhaltens zumindest von Kindern gelernt und über einen längeren Zeitraum im Gedächtnis behalten werden. Die Umsetzung des Gelernten in aggressives Handeln hängt wiederum von zusätzlichen Faktoren ab, die in der Person oder der Umwelt des Betrachters liegen. Es steht weiter fest, daß Gewaltdarstellungen bei Kindern und Erwachsenen Angstgefühle und Angstreaktionen auslösen können."

Über eine Langzeitwirkung können dagegen nur „Vermutungen und Hypothesen" vorgewiesen werden, was die Mehrheit des Ausschusses jedoch nicht daran hinderte zur Überzeugung zu kommen, dass „Gewaltdarstellungen geeignet sind, zumindest eine latent vorhandene

Aggressionsbereitschaft zu „wecken" bzw. zu verstärken", wobei man davon ausging, dass solche Darstellungen „von den „normal" entwickelten und sozial gut angepassten Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen […] möglicherweise ohne jede Beeinträchtigung verarbeitet" werden können. Solange aber nicht „auszuschließen ist, daß ein Dritter unschuldig Opfer einer durch Medieneinfluss stimulierten Gewalttat wird […] erscheint es geboten dem Grundsatz „Im Zweifel für den Schutz der körperlichen Unversehrtheit" zu folgen". Das Verbot sei im Übrigen auch nicht auf Minderjährige zu begrenzen gewesen, da „nicht ausgeschlossen werden kann, daß auch Erwachsene bei entsprechender Prädisposition zu aggressiven Verhaltensweisen stimuliert werden können". Aber auch ein moralischer Appell blieb nicht aus:

> *„In diesem Sinne will die Vorschrift […] den gesamten Mediensektor zur Selbstkontrolle und zum Verzicht auf das Geschäft mit der Gewalt anregen."*

Andererseits wird aber auch betont, dass „die grundsätzliche Entscheidung für eine Strafvorschrift [...] von vornherein an die Bedingung geknüpft" war, dass nur bestimmte „exzessive Formen" umfasst werden und man sich „mit einer sehr engen Fassung [...] bewußt für eine lückenhafte Regelung entschieden" habe, die sogar „in Kauf nimmt, daß andere, im Einzelfall nicht minder gefährliche Darstellungen nicht erfasst werden".[214]

"In Form elektronischer Spezialeffekte dargestellte Menschen vom Tatbestand erfasst"

Ursprünglich waren von der Vorschrift allein Medien erfasst, die "Gewalttätigkeiten gegen Menschen" zum Inhalt haben. Praktisch gab es deswegen gewisse Schwierigkeiten, das Verbot auf Filme und Videospiele anzuwenden, wenn in diesen Gewalt gegen Untote, Zombies, Androiden und andere (Lebe-) Wesen dargestellt wird, bei denen die Einordnung als "Mensch" nicht direkt auf der Hand liegt. So hob das Bundesverfassungsgericht den Beschlagnahmebeschluss für den Film "The Evil Dead" (Dt. Titel: "Tanz der Teufel") mit der Begründung auf, dass mit dem "Tatbestandsmerkmal

"Mensch" [...] unmißverständlich an den biologischen Begriff des Menschen angeknüpft" werde, weshalb "darunter nicht [...] der Phantasie entsprungene, menschenähnliche Wesen verstanden werden" können.[215] Um diesem Problem zu begegnen wurde der Wortlaut der Vorschrift erweitert, so dass seit dem 01.04.2004 nicht nur "Gewalttätigkeiten gegen Menschen", sondern auch solche gegen "menschenähnliche Wesen" erfasst werden.

Ein ähnliches Problem stellte sich bei Videospielen und Cartoons auf einer allgemeineren Ebene, da in diesen gewöhnlich keine Gewalt gegen Menschen dargestellt wird. Anders als in Filmen oder dem Theater, wo Gewalt – wenn auch nur "im Spiel" – gegen echte Menschen dargestellt wird, existieren in Videospielen und Cartoons selbst die Komparsen nicht – es handelt sich gewöhnlich allein um gezeichnete bzw. computergenerierte Personendarstellungen. Durch die Nennung der "menschenähnlichen Wesen" wurde auch dieses Dilemma als gelöst betrachtet:

> *"Die Ergänzung stellt zudem klar, dass auch gezeichnete Menschen oder in Form elektronischer Spezialeffekte dargestellte Menschen vom Tatbestand erfasst werden."*[216]

Die Gesetzesänderung zeigte Wirkung – bis zum damaligen Zeitpunkt waren die ersten drei Vertreter der "Mortal Kombat"-Reihe[217] die einzigen nach § 131 StGB beschlagnahmten Videospiele, wobei 2004 der jüngste Beschlagnahmebeschluss schon sieben Jahre zurücklag: Nach drei Monaten erließ das Amtsgericht München den auf § 131 StGB gestützten Beschlagnahmebeschluss zu "Manhunt"[218] – neun weitere zu anderen Spielen sollten folgen.[219]

"Virtuelle Killerspiele"

Das bestehende Verbot des § 131 StGB reichte Bayern und Niedersachsen nicht aus, weshalb 2006 mit dem Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes (JuSchVerbG) eine weitere Gesetzesänderung geplant war, die gleich mit mehreren Paradigmen brechen sollte.

Zum Ersten sollte nach der offiziellen Begründung der Schutzzweck des Gesetzes ein anderer als der des bisherigen § 131 StGB sein. Während der § 131 StGB zum "Schutz der körperlichen Unversehrtheit" der übrigen Bevölkerung vor medieninduzierten Gewalttaten geschaffen wurde, wird nunmehr bei dem neuen § 131a StGB – "Virtuelle Killerspiele" – auf andere Umstände abgestellt. So würden "die schrecklichen Vorfälle [Anm.: Bad Reichenhall, Erfurt und Emsdetten] zeigen, dass Maßnahmen notwendig sind, um insbesondere Kinder und Jugendliche vor Gewaltexzessen in Form menschenverachtender Gewaltspiele zu schützen" soweit die Spiele geeignet seien "beim Spieler eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch des Menschen in Frage stellt". Schutzzweck soll somit der Jugendschutz bzw. die Ächtung einer beim Spieler erzeugten Haltung sein, die "mit unserer Wertordnung nicht vereinbar ist".[220]

23. Federführend: Beckstein…

24. …und Schünemann.

Allgemein ist durch den Gesetzgeber der "Grundsatz der Verhältnismäßigkeit zu wahren",[221] nach dem die Schwere eines gesetzlichen Eingriffes nicht außer Verhältnis zum erhofften Ziel stehen darf. Hierbei ist anerkannt, dass bei Maßnahmen zum Jugendschutz und zur Geschmackshygiene Verbote für Erwachsene zu weit gehen. Thomas Fischer – mittlerweile Vorsitzender Richter beim zweiten Senat für Strafsachen des Bundesgerichtshofs – schreibt hierzu:

> *"Ein 'Schutz des Einzelnen vor der Fehlentwicklung zu einer aggressiven Haltung' oder das Anliegen einer 'plakativen Missbilligung' könnten eine Drohung mit Kriminalstrafe nicht legitimieren.*

> *Das gilt nicht nur für den Bereich des Jugendschutzes, sondern erst recht für das Anliegen einer pädagogischen Einwirkung auf Erwachsene. Wie bei der Pornographie kann es bei § 131 nicht um den Schutz allgemeiner Moral oder um einen vagen "Klima"-Schutz gehen. [...] Die Strafvorschrift kann daher nur als - weit vorverlagerter - Schutz des Einzelnen vor Gewalttaten legitimiert werden [...].“*[222]

Zum Zweiten sollte eine Sondervorschrift für Videospiele geschaffen werden. Der § 131 StGB gilt unterschiedslos für alle Medien, während sich die durch den § 131a StGB bezweckte Verschärfung allein auf Videospiele beschränken sollte. Begründet wurde dies damit, dass durch die Interaktivität des neuen Mediums – so die Annahme – ein erhöhtes Gefährdungspotential entstehe:

> *"Gerade aber durch das dabei geforderte persönliche Engagement steigt der Spieler als dominant Handelnder intensiver in das fiktive Geschehen ein, als dies etwa bei passiv beobachtenden Zuschauern oder Lesern der Fall ist. Die aktive Übernahme der Rolle eines rücksichtslosen brutalen Kämpfers fördert geradezu die Akzeptanz von Gewalt legitimierenden Verhaltensmustern. Ein möglicherweise bereits vorhandenes aggressives Potential kann verstärkt werden. Die Gefahr einer Nachahmung, die die Hemmschwelle zur Gewaltanwendung senkt, ist hier besonders groß. Tötungshandlungen können durch die Simulation gleichsam trainiert werden."*[223]

Wissenschaftliche Untersuchungen konnten diese Vermutung bisher jedoch nicht bestätigen. Eine im Auftrag des British Board of Film Classification (BBFC) durchgeführte Studie kam 2007 zum Ergebnis, dass die Risiken gegenteilig gelagert seien. Aufgrund der erforderlichen aktiven Teilnahme der Spieler würden diese weit weniger tief in das Medium “eintauchen” als Zuschauer von Filmen.

> *“The key findings of the research were: [...] gamers appear to forget they are playing games less readily than film goers forget they are watching a*

> *film because they have to participate in the game for it to proceed. [...] People who do not play games raise concerns about their engrossing nature, assuming that players are also emotionally engrossed. This research suggests the opposite; a range of factors seems to make them less emotionally involving than film or television."*[224]

Auch das Hans-Bredow-Institut gab in einer im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) durchgeführten Evaluation des deutschen Jugendmedienschutzes an, dass nach "Metaanalysen [...] der Zusammenhang zwischen Computerspielnutzung und aggressivem Verhalten geringer ist als zwischen Fernsehnutzung und aggressivem Verhalten", wobei es Hinweise gebe, dass sich die Differenz bei moderneren Videospielen nivelliere.[225] In Kalifornien wurde ein Jugendschutzgesetz, das ebenfalls zwischen Videospielen und Filmen differenzierte, mit der folgenden Begründung für verfassungswidrig erklärt:

> *"Die Beweise legen nicht nahe, dass Videospiele aufgrund ihrer interaktiven Natur schädlicher sind als brutale Fernsehsendungen, Filme, Websites oder andere Medien."*[226]

Zum Dritten sollte der Tatbestand des § 131a StGB durch das Streichen der Merkmale einer "Verherrlichung", "Verharmlosung" und Darstellung "in einer die Menschenwürde verletzenden Weise" weiter als der des § 131 StGB gefasst werden. Begründet wurde dies mit der lakonischen Feststellung, dass bei diesen den Tatbestand "ganz erheblich einschränkenden Merkmale[n]" die Gefahr bestünde, die Bestimmung "leer laufen zu lassen".[227] Unerwähnt bleibt, dass diese Idee nicht neu ist. Bereits 1984 hatte der Deutsche Bundestag eine Streichung dieser Tatbestandsmerkmale erwogen, im Ergebnis aber davon Abstand genommen. Die Begründung hierfür:

> *"Eine solche Tatbestandsfassung des § 131 Abs. 1 StGB wurde jedoch in der vom Ausschuß am 27. Juni 1984 durchgeführten öffentlichen Anhörung von Rechtsexperten für zu weitgehend und auch verfassungsrechtlich für nicht unbedenklich*

> *gehalten. Es bestünde die Gefahr, daß jedwede Darstellung grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalttätigkeit erfaßt würde, und zwar auch solche Darstellungen von Gewalt, die keinen anderen Sinn oder Zweck hätten, als aufklärerisch zu wirken oder kritische Anstöße zu geben."*[228]

Zu einer Umsetzung der Gesetzesinitiative kam es nicht, da sie am 21.02.2007 im Kultur-, Rechts- und Jugendausschuss des Bundesrates terminlos vertagt wurde. Bayern hatte sich bei dieser von allen übrigen Ländern getragenen Entscheidung enthalten.[229] Zuvor hatte sich Uwe Schünemann noch zuversichtlich zur Umsetzung der Verbotspläne geäußert: Er sei sich "ganz sicher, dass es dafür eine breite Mehrheit gibt".[230] Seitdem wird immer wieder versucht, die Gesetzgebungsinitiative zu reaktivieren. So beschlossen die Innenminister 2009 als Reaktion auf den Amoklauf von Winnenden sich für ein Killerspielverbot einzusetzen[231] und auch Uwe Schünemann wirbt unbeirrt für ein Verbot – zuletzt 2011 beim politischen Frühstück der Senioren-Union in Aurich.[232]

"Müssen damit rechnen, dass sie dingfest gemacht werden."

Der bayerische Innenminister Günther Beckstein (CSU) sowie sein Nachfolger Joachim Herrmann (CSU) werden nicht müde, Parallelen zwischen "Killerspielen" und Kinderpornographie zu ziehen: "Killerspiele sollten bei der Strafbewährung in der Größenordnung von Kinderpornografie eingeordnet werden"[233] bzw. er könne "nicht nachvollziehen, wieso man sich [...] einig [...] ist, Kinderpornographie [...] zu verbieten [...], dies aber bei Gewalt verherrlichenden und extrem grausamen Killerspielen nicht möglich sein soll".[234] Diese Äußerungen werden von Gamern – auch wenn Joachim Herrmann angibt, er "glaube nicht [...], dass diese Menschen sich durch meine Worte verletzt fühlen können"[235] – überwiegend als herabsetzend empfunden, wobei die Staatsanwaltschaft Darmstadt feststellte, dass die Äußerungen "gerechtfertigt" seien, weil es "gerade Aufgabe auch der Politik [sei] auf die Möglichkeit einer von diesen Spielen ausgehenden Gefahr hinzuweisen".[236]

Mit der Aussage, dass bei "Killerspielen" die "Strafbewährung in der Größenordnung von Kinderpornografie" eigeordnet werden solle, wird jedoch noch mehr mitgeteilt, als auf den ersten Blick erkennbar ist. "Verbot" ist in Deutschland nicht gleich "Verbot": So sind nach dem bisherigen § 131 StGB beispielsweise nicht das Beziehen und der Besitz von unter den § 131 StGB fallenden Videospielen untersagt, solange dies ausschließlich zum (eigenen) privaten Gebrauch geschieht. Bei Kinderpornographie, aber auch dem (unerlaubten) Umgang mit Betäubungsmitteln, liegt es anders: Hier können bereits der Besitz sowie der Versuch der Besitzerlangung bestraft werden, wobei bei letzteren bei geringen Mengen zum Eigenbedarf oftmals auf eine Anklage verzichtet wird. Durch den Vergleich von "Killerspielen" mit Kinderpornographie werden diese Inhalte also nicht nur moralisch in ein Verhältnis gesetzt, sondern es wird darüber hinaus zum Ausdruck gebracht, dass bei "Killerspielen" zukünftig nicht nur Händler, sondern auch die Nutzer kriminalisiert werden sollen. In einem Interview mit der Zeitschrift "Stern" räumte dies der niedersächsische Innenminister Uwe Schünemann (CDU) auch ein:

> **Florian Güßgen:**
>
> *"Demnächst müssen also alle Spieler mit Razzien zu Hause rechnen?"*
>
> **Uwe Schünemann**:
>
> *"Natürlich. Diejenigen, die die brutalen, verbotenen Spiele spielen, müssen damit rechnen, dass sie dingfest gemacht werden. Das halte ich auch für richtig."*[237]

Hiermit konnte sich Schünemann aber offenbar selbst intern nicht durchsetzen. In der 2006 von Bayern im Bundesrat gestarteten Gesetzesinitiative war diese Forderung hinsichtlich der Nutzung von Videospielen nicht mehr enthalten. Allein die Teilnahme an realen "Killerspielen" wie an Gotcha, Laserdrome oder Paintball sollte nach dem § 118a OWiG unzulässig sein, wobei ein Verstoß als Ordnungswidrigkeit lediglich mit einer Geldbuße von bis zu 1.000,00 € und nicht mit einer Haftstrafe geahndet werden sollte.[238]

[210] flf/dpa, Wulff fordert Verbot von Killerspielen, focus.de v. 22.11.2006
[211] asc/ddp/AFP, Emsdettener Amoklauf: Wulff und Stoiber wollen Killerspiele verbieten, spiegel.de v. 22.11.2006.
[212] Michael Grote/Carmen Sinnokrot, Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele“), Deutscher Bundestag (2006).
[213] Bundesministerium der Justiz, BGBl. 1973 I, S. 1725 f.
[214] BT-Drs. 6/3521, S. 4 ff.
[215] BVerfG, Beschl. v. 20.10.1992 - 1 BvR 698/89, servat.unibe.ch.
[216] BT-Drs. 15/1311, S. 22.
[217] "Mortal Kombat" (AG München I, Beschl. v. 11.11.1994 - ER Gs 465b Js 172960/94.); „Mortal Kombat II" (AG München, Beschl. v. 08.02.1995 - 8340 Gs 9/95.) und „Mortal Kombat 3" (AG Tiergarten, Besch. v. 12.06.1997 - 351 Gs 2856/97.).
[218] „Manhunt" (AG München, Beschl. v. 19.07.2004 - 853 Gs 261/04.).
[219] „Dead Rising" (AG Hamburg, Beschl. v. 11.06.2007 - 167 Gs 551/07.); „Scarface: The World Is Yours" (AG München, Beschl. v. 20.11.2007 - 855 Gs 426/07.); „Condemned" (AG München, Beschl. v. 15.01.2008 - 855 Gs 10/08.); „Soldier of Fortune: Payback" (AG Amberg, Beschl. v. 17.06.2008 - 102 UJs 1987/08.); „Codemned 2" (AG München, Beschl. v. 27.08.2008 - 855 Gs 384/08.); „Wolfenstein" (AG Detmold, Beschl. v. 19.01.2010 - 3 Gs 99/10.); „Left 4 Dead 2" (AG Tiergarten, Beschl. v. 15.02.2010 - (353 Gs) 75 Js 1079/09 (694/10).); „Manhunt 2" (AG Tiergarten, Beschl. v. 10.03.2010 - 853 Gs 79/10.) und „Silent Hill: Homecoming" (AG Frankfurt (a.M.), Beschl. v. 19.11.2010 - 4843 Js 238595/10 - 931 Gs.).
[220] BR-Drs. 76/07, S. 1 ff.
[221] Jarass, in: Jarass/Pieroth, Grundgesetz, Kommentar, 8. Aufl. (2006), Art. 5 Rn. 60.
[222] Tröndle/Fischer, StGB, Kommentar, 53. Aufl. (2006), § 131 Rn. 2 f.
[223] BR-Drs. 76/07, S. 12.
[224] Susan Arendt, Report: Complaining About Violent Games Increases Interest in Them, wired.com 17.04.2007.
[225] Inka Brunn/Hardy Dreier/Stephan Dreyer/Uwe Hasebrink/Thorsten Held/Claudia Lampert/Wolfgang Schulz, Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, Endbericht v. 28.6.2007, S. 56.
[226] Volker Stuckmann, Jugendschutz in den USA - Kalifornisches Videospiel-Gesetz verfassungswidrig, gamestar.de v. 07.08.2007.
[227] BR-Drs. 76/07, S. 16.
[228] BT-Drs. 10/2546, S. 21.
[229] Stefan Krempl/Jürgen Kuri, Bundesrat vertagt bayerischen Gesetzentwurf gegen "Killerspiele", heise.de v. 21.02.2007.
[230] Stefan Krempl, Niedersachsen sieht Mehrheit für "Killerspiele"-Verbot gesichert, heise.de v. 07.12.2006.

[231] Martin Lutz, Innenminister wollen die Killerspiele verbieten, welt.de v. 05.06.2009.
[232] Ostfriesische Nachrichten (Nicht mehr verfügbar.)
[233] Simon Holthausen, Killerspiele: Beckstein legt Gesetzentwurf vor: 1 Jahr Knast, bitte!, eurogamer.de v. 06.12.2006.
[234] Joachim Herrmann, nach: Bayerisches Staatsministerium des Inneren, für Verkehr und Bau, Killerspiele gehören verboten, bayern.de v. 16.03.2009.
[235] Joachim Herrmann, nach: Sebstian Thöing, Joachim Herrmann im exklusiven Interview mit PC Games, pcgames.de v. 15.09.2008.
[236] Staatsanwaltschaft bei dem Landgericht Darmstadt, Einstellungsbescheid v. 20.04.2009.
[237] Uwe Schünemann, nach: Florian Güßgen, "Das ist pervers", stern.de v. 08.12.2006.
[238] BR-Drs. 76/07, S. 1 ff.

Hart aber fair

22.11.2006

Wegen des Amoklaufs von Emsdetten setzte sich die politische Talkshow "hart aber fair" mit "Killerspielen" und ihren Einfluss auf die Nutzer auseinander. Unter dem Titel "Vom Ballerspiel zum Amoklauf" war die Stoßrichtung der Sendung bereits vorgezeichnet. Auch die Zusammensetzung der Gäste zeigte, dass an einer ausgewogenen Diskussion kein Interesse bestand: Vertreter der Gegenseite waren erst gar nicht geladen worden. Damit sich Gäste und Zuschauer ein Bild von der Materie machen konnten, spielte der Moderator Frank Plasberg Einspielfilme ab. Diese zeigten jedoch keine Spielszenen, sondern beschränkten sich – aus Rücksicht auf die Zuschauer – auf vorgelesene Beschreibungen von "Counter-Strike" und "Grand Theft Auto". Diese waren jedoch – wie viele andere Informationen auch – überzeichnet, übertrieben und fehlerhaft.

25. Moderator Frank Plasberg.

"Sie steigen über die zerfetzte Leiche."

In einem Einspielfilm hieß es, dass "wie der Amokläufer von Emsdetten [...] auch der Amokläufer von Erfurt als fanatischer CounterStrike Spieler bekannt" gewesen sei. Nunmehr sollte den Zuschauern das angeblich von den Tätern genutzte Spiel vorgestellt werden. Hierbei wurde eingangs eine einzelne Spielszene von der "Counter-Strike: Source"-Map "cs_italy" gezeigt und das Cover von "Counter-Strike: Source" abgefilmt. Die Sprecherin führte weiter aus, dass "Deathmatch" - als "Todesspiel" übersetzt - ein in "Counter-Strike" enthaltener Spielmo-

dus sei - illustriert wurde die Szene mit einem Bild zu "Half-Life²: Deathmatch". Der als Experte befragte Tom Westerholt (WDR-Jugendradio Eins Live) ergänzte, dass "Capture the Flag" ein weiterer Spielmodus von "Counter-Strike" sei. Schließlich beschrieb die Sprecherin die angeblich in dem "ab 16" freigegebenen "Counter-Strike" enthaltenen Gewaltdarstellungen:

> *"Blut spritzt, bleibt an den Wänden kleben. [...] Sie steigen über die zerfetzte Leiche und warten auf den nächsten Feind."*

Der erste Fehler ist, dass Steinhäuser und Bosse mitnichten fanatische "Counter-Strike"-Spieler waren. Hinsichtlich der Videospielnutzung von Steinhäuser hatte die mit der Aufarbeitung des Amoklaufs betraute "Gutenberg-Kommission" schon 2004 in ihrem Abschlussbericht festgestellt, dass der Täter "Counterstrike [...] deshalb nicht gespielt [habe], weil es kein Spiel war, dass ihm Spaß gemacht hätte und es brutalere Spiele, wie z. B. "Soldier of Fortune" gegeben habe".[239] Bosse hatte "Counter-Strike" dagegen auf seinem Rechner installiert,[240], wobei es sich jedoch nicht um "Counter-Strike: Source", sondern offenbar um "Counter-Strike 1.6" – damals noch "Counter-Strike 1.3" – gehandelt hat. Darüber hinaus war Bosse auch kein Spieler, worauf er in einem Forumeintrag besonderen Wert legte: Er "spiele [...] nicht CS [Anm.: CS = "Counter-Strike"], sondern mappe nur".[241] Als "Mapper" nutzte er das Spiel, um mit dem Editor Worldcraft erstellte virtuelle Umgebungen zu begehen. Im Übrigen konnte "Counter-Strike: Source" schon deshalb nicht das von beiden Tätern genutzte Spiel sein, weil es erst am 01.11.2004 – mehr als zwei Jahre nach dem Amoklauf von Erfurt – veröffentlicht wurde.[242]

Als zweiter Fehler ist die inhaltliche Beschreibung von "Counter-Strike" zu nennen. Von den im "hart aber fair"-Beitrag genannten Spielmodi – "Deathmatch" und "Capture the Flag" – ist tatsächlich keiner in "Counter-Strike" enthalten. Vorhanden sind allein das "Assassination"-, das "Escape"-, das "Hostage-Rescue"- und das "Defusion"-Szenario. Es wurde offenbar, wie anhand der jeweils eingeblendeten Bilder deutlich wird, nicht zwischen

"Counter-Strike" und anderen "Half-Life" (2) Derivaten unterschieden: Der "Deathmatch"-Modus aus dem Spiel "Half-Life²: Deathmatch" wurde "Counter-Strike" ebenso zugeschlagen, wie der als "Capture the Flag" bezeichnete "Territorial control"-Modus[243] aus der Modifikation "Day of Defeat: Source". "Hart aber fair" zeigte sich hiervon unbeeindruckt, da Westerholt der Redaktion auf Nachfrage die Richtigkeit der eigenen Darstellung versicherte:

> *"Herr Westerholt kann nach dem Test die eingeblendeten, schriftlichen und eingesprochenen Spielszenenbeschreibungen aus der Sendung weitestgehend in ihrer Richtigkeit bestätigen."*

Der dritte Fehler ist der beschriebene Gewaltgrad: In „Counter-Strike 1.6“ bleiben Beschuss und Explosionen ohne jede sichtbare Folge, während es in „Counter-Strike: Source“ gerade einmal zu roten Verfärbungen kommt. In keiner "Counter-Strike"-Version kann der Spieler also über die "zerfetzte Leiche" eines Gegenspielers steigen. Auch hat im Fall von "Counter-Strike 1.6" die deutsche Version allein deswegen eine USK-Kennzeichnung "ab 16" erhalten,[244] weil Bluteffekte entfernt wurden. Bei "Counter-Strike: Source" ist es komplizierter: Solange bei den Spracheinstellungen "Deutsch" ausgewählt ist, fehlen Bluteffekte.[245] Ob die bei englischer Spracheinstellung aktivierten Bluteffekte in der "USK 16"-Freigabe berücksichtigt wurden, ist nicht bekannt.

26. Blut am linken Oberarm – zerfetze Leiche?

"Noch einmal ansetzen und den Kopf absägen."

Neben "Counter-Strike" wird den Zuschauern in einem weiteren Einspieler der Inhalt des Spieles "Grand Theft Auto: San Andreas" beschrieben, wobei es sich nach der Sprecherin ebenfalls um die "ab 16" freigegebene

Version handeln soll. Auch hier wird die Gewaltdarstellung in einer Intensität beschrieben, wie sie im Spiel tatsächlich nicht enthalten ist:

> *"Sie rennen eine Straße entlang, mit einer Kettensäge unter dem Arm. Als erstes geht ein schwarzhaariges Mädchen zufällig vorbei. Sie nehmen die Säge und schneiden zuerst die Beine ab. Blut spritzt. Dann sägen Sie durch den Bauch: Blut fließt über den Asphalt. Noch einmal ansetzen und den Kopf absägen. [...] Auch dieses Spiel ist freigegeben ab 16 Jahre."*

Bei den Spielen der "Grand Theft Auto"-Reihe handelt es sich um sogenannte "Open World"-Spiele, in denen dem Spieler viele Freiheiten überlassen werden. Es ist oft an ihm zu entscheiden, was er (nicht) tun möchte. Dem Spieler ist es prinzipiell zwar möglich, wahllos wehrlose Passanten zu töten, aber bestimmte Tabus sollen nach dem Willen der Entwickler bzw. der für die Bewertung zuständigen Institutionen auch in diesem Fall nicht gebrochen werden können. Eines dieser Tabus ist Gewalt gegen Kinder. Um zu verhindern, dass – wie von "hart aber fair" im Einspieler beschrieben – Mädchen und Jungen zu Opfern werden, wird die Spielwelt von "Grand Theft Auto" ausschließlich von Volljährigen bevölkert. Es kann somit entgegen der Beschreibung von "hart aber fair" kein "schwarzhaariges Mädchen" Opfer einer Gewalttat werden, da das Spiel keine minderjährigen Spielfiguren enthält. Dies ist auch in vielen anderen "Open World"-Spielen usus: In den Rollenspielen der "Gothic"-Reihe fehlen Kinder ebenfalls oder sind – wie in Skyrim aus der "The Elder Scrolls"-Reihe – schlicht unsterblich.

Obwohl der Spieler in "Grand Theft Auto: San Andreas" eine Kettensäge als Waffe verwenden kann, ist es mit dieser nicht möglich, Extremitäten abzutrennen. Es ist somit entgegen der Darstellung von "hart aber fair" nicht möglich, Spielfiguren die Beine abzuschneiden. Selbst in der unzensierten Fassung des Spiels kann durch manche Waffen allein der Kopf weggeschossen, nicht jedoch auf andere Gliedmaßen eingewirkt werden. Um eine Freigabe "ab 16" zu erhalten musste dieses "Feature" in

der deutschen Version jedoch entfernt werden. Hier wurde das Spiel auch an anderer Stelle entschärft: So kann beispielsweise auf bereits tote Spielfiguren nicht weiter eingetreten/eingeschlagen werden. Die "hart aber fair"-Redaktion gestand dies in einer Stellungnahme ein, gab dabei aber zu bedenken, dass Spieler infolge sogenannter "Clipping Fehler" durchaus scheinbar verstümmelte Leichen zu Gesicht bekommen können. Getötete Spielfiguren kippen ohne Rücksicht auf die Umgebung um, so dass eine vor einer Wand stehende Spielfigur beim Umkippen in dieser verschwindet und allein die Füße noch herausragen. Wenn die Figur nun derart umkippt, dass allein der Kopf in die Wand ragt, könnte – so "hart aber fair" – der Spieler glauben, dass dieser entfernt worden sei:

27. Beigefügter Screenshot: Arm ragt in Boden.

> *"Die Computerspiel-Experten unserer Redaktion weisen aber darauf hin, dass abgetrennte Körperteile bei diesem Spiel durchaus immer wieder vorkommen; allerdings handele es sich dabei um Grafik-Fehler, die den Anschein erwecken, als handele es sich um wirkliche Abtrennungen (siehe beigefügter Screenshot). Ein Laie könne dabei praktisch nicht unterscheiden, ob diese Abtrennungen Teil des Spieles seien oder eben ein Darstellungsfehler."*

"Ändert [...] nichts an der Brutalität des Spiels."

Soweit sich die "hart aber fair"-Redaktion wegen der Darstellungen nicht ohnehin durch die Expertise Westerholts "weitestgehend in ihrer Richtigkeit" betätigt fühlt, fehlt es ihr offenbar an Sensibilität und Fachwissen, um die Tragweite der Unterschiede zu beurteilen. Auch wenn es nach der Auffassung von "hart aber fair" keinen Unterschied macht, ob einer Spielfigur optisch Verletzungen zugefügt werden können oder diese bei Sinken

des Lebensenergiebalkens auf null bloß umkippt und ausgeblendet wird, ist dies für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) und Gerichte dafür entscheidend, ob Videospiele in der Öffentlichkeit zum Verkauf angeboten werden können. So sind – seit dem 01.07.2008 in § 18 Abs. 1 S. 2 Nr. 1 JuSchG auch gesetzlich verankert – Medien, in denen "Gewalthandlungen [...] selbstzweckhaft und detailliert dargestellt" werden, zu indizieren. Diesen, für eine Bewertung als "jugendgefährdend" ausschlaggebenden, Unterschieden misst "hart aber fair" keine Bedeutung bei:

> *"Grundsätzlich ändert die beschriebene kleine Korrektur in der Beschreibung unserer Meinung nach nichts an der Brutalität des Spiels. Das bestätigt auch Herr Westerholt. Die Spielszenen sind überwiegend gewalthaltig und kommen (bis auf die erwähnte Ausnahme bei San Andreas) in Deutschland auch in der ab 16 Jahren freigegebenen Variante vor."*

Die Relevanz dieser Unterschiede bestätigte die BPjM 2012 mit der Entscheidung, das bereits im Jahr 2000 indizierte "Quake III Arena" nicht vom Index zu streichen. Die "im Spiel enthaltenen Gewaltdarstellungen stufte das Gremium als nach wie vor verrohend wirkend ein",[246] zu denen unter anderem auch der Einsatz einer Kettensäge mit optischen Auswirkungen zählt. Zu der Frage, wie die Einspieler derart verzerrte Darstellungen enthalten konnten, äußerte man sich nicht. Diese sind nach Plasberg in der Sendung enthalten um "das, was die Gäste sagen, auf eine Faktenbasis zu stellen". Es solle verhindert werden, dass, ein Gast einen anderen gestützt auf unwahre Tatsachenbehauptungen vorführen kann[247]. Bei diesem Anspruch wäre ein höheres Maß an Faktentreue wünschenswert.

Allein in einem Punkt zeigte sich der Moderator Plasberg von der Kritik der Spielergemeinde überzeugt: Auf Kommentare im Gästebuch, in denen die einseitige Zusammensetzung der Gäste – es wurde vergessen einen Spieler als Vertreter der Gegenseite zu laden – bemängelt wurde, antwortete er wie folgt:

"Ich habe wie immer besonders aufmerksam unser Gästebuch gelesen. Nicht zu übersehen, dass viele User unsere Sendung als unfair empfunden haben, weil kein Spieler am Panel vertreten war. Sie haben Recht: Das war ein Fehler. Auch ein noch so guter Tom Westerholt im Film konnte dieses Manko nicht wett machen. Sorry, wir haben verstanden."

---

[239] Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (2004), S. 337 f.
[240] Rolf Behrendt, nach: Landtag NRW, 19. Sitzung v. 14.12.2006, Plenarprotokoll 14/329, S. 8.
[241] Bastian Bosse, zitiert nach: Marco, Counterstrike.de zum Amoklauf in Emsdetten, 4players.de v. 22.11.2006.
[242] Steam, Counter-Strike: Source, store.steampowered.com.
[243] Valve, Game Manual - Gameplay, dayofdefeat.com.
[244] USK, Entsch. v. 06.12.2000 - 5646/00, usk.de.
[245] OGDB, Eintrag: Counter-Strike 1.6, ogdb.eu - Stand: 21.06.2010.
[246] Imbor Ed, BPJM-Jahresrückblick 2012: Quake III Arena, schnittberichte.com v. 26.03.2013.
[247] Carolin Emcke, Der große Korrektor, zeit.de v. 20.04.2009.

Panorama

22.02.2007

Am 22.02.2007 strahlte das NDR-Politmagazin Panorama dem Beitrag "Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet" aus, mit dem augenscheinlich die Notwendigkeit eines zusätzlichen "Killerspielverbots" belegt werden sollte. Weiter bestand der Verdacht, dass mit dem Beitrag Produkte des Hamburger Unternehmens "Pan Amp" promotet werden sollten: In der Sendung kam als Experte Bert Weingarten (Vorstand von "Pan Amp") zu Wort, auf den auch in den Sendungen "Sprengstoff im Kinderzimmer", "Bomben aus dem Baumarkt" und "Terrorgefahr in London" zurückgegriffen wurde. Es wurde die Untätigkeit der Politik angeprangert, die es versäume, Maßnahmen zur Abwehr von Gefahren aus dem Internet zu ergreifen. Jeweils passend zu den Themen der Sendungen bot "Pan Amp" zur Überwachung des Internets einen "Terror-Filter", einen "Bomben-Filter" und den "Ego-Shooter-Filter" an. Verantwortlich für die Beiträge war mit dem Panorama-Redakteur Thomas Berndt stets dieselbe Person.[248] Gamer kritisierten die Sendung aus anderen Gründen: Der Beitrag sei "einseitig und [weise] zudem inhaltliche Fehler auf".[249]

"Eingeschnitten, wie es in einem „gebauten Beitrag“ durchaus üblich ist"

Panorama versuchte, dem Beitrag einen Schein von Objektivität zu verleihen, in dem mit den beiden "Call of Duty 2"-Spielern Ingolf Wichmann und Christian Reininghaus auch Gamer zu Wort kamen. Von dem gesamten rund fünf Stunden langen Interview wurden jedoch nur 37 Sekunden gezeigt und obendrein aus dem Kontext gerissen: So verwendete Panorama die Ausführungen von Reininghaus über die Gewaltdarstellung als Beleg für die – unzutreffende – Aussage, dass in "Call of Duty

2" die Brutalität des Tötens – "Je blutiger, desto besser" – eine Rolle spiele. Die Aussage Wichmanns wurde lediglich als Überleitung zum Thema des Rechtsextremismus verwendet. Positive Passagen, beispielsweise als Wichmann auf die Frage, weshalb er als Clan-Spieler nicht Fußball – ebenfalls einen Mannschaftssport – spiele, entgegnete, dass er in seiner Freizeit durchaus "Trainer, Schiedsrichter und noch aktiver Spieler" sei, wurden nicht ausgestrahlt.[250]

Eingeleitet wurde der Beitrag mit einer Szene, die Wichmann am PC spielend zeigt. Die folgende "In Game"-Einstellung gibt wieder, wie vermeintlich von ihm gesteuert zwei gegnerische Soldaten erschossen werden. Der Schütze lädt daraufhin seinen Karabiner nach, um an eine der Leichen heran zu treten und den gesamten Inhalt des neuen Magazins gezielt in den Kopf des Toten zu schießen. Die nächste Kameraeinstellung zeigt wieder – den nun grinsenden – Wichmann in einer Nahaufnahme. Für den Zuschauer stellt es sich so dar, als ob zwischen den gezeigten Szenen ein inhaltlicher Zusammenhang bestehe. Es wird der Eindruck erweckt, als ob Wichmann die Spielfigur in der gezeigten Szene gesteuert und sich anschließend über die virtuellen Handlungen gefreut habe. Dies trifft jedoch nicht zu. Wichmann selbst, der sich wegen dieser ihm untergeschobenen Handlung Anfeindungen von Gamern ausgesetzt sah, schrieb in einer Stellungnahme:

28. Szene 2 ist eingeschnitten.

„Mein Lächeln bezog sich auf eine lustige Aussage in Teamspeak, nicht auf irgendwelche Leichenballerei. Die gezeigten Szenen werden die mit Sicherheit selber gemacht haben. Von uns stammen sie jedenfalls nicht.“[251]

Der Intendant Professor Jobst Plog bestätigte, dass die Leichenschändung von Panorama ohne Wissen der Spieler eingeschnitten wurde. Dies sei jedoch "in einem „gebauten Beitrag“ durchaus üblich" und entspreche "vollkommen dem vom Fernsehteam

insgesamt gefilmten Spielverlauf". Die Redaktion ergänzte, dass die Szene nicht "unytpisch" sei, da "in der Hildesheimer Spiel-Session [...] aus Maschinengewehren auf Gegenspieler gefeuert [worden sei], auch auf bereits Getroffene". Die "Call of Duty 2"-Community sah dies anders und legte erfolglos Beschwerde beim NDR-Rundfunkrat ein. Dieser schloss sich aber der Ansicht des Intendanten an:

> *"Nach Diskussion aller Argumente weist der Rundfunkrat Ihre Beschwerde und die darin enthaltenen Vorwürfe gegen die Panorama-Redaktion zurück und weist auf das Schreiben des Intendanten vom 21. März 2007 hin. Ein Verstoß gegen den NDR Staatsvertrag, die ARD oder die NDR Leitlinien liegt nicht vor."*

An der Korrektheit dieser Entscheidung bestehen jedoch ernsthafte Zweifel. Das Bundesverfassungsgericht stellte im sogenannten "Niedersachsen-Urteil" fest, dass der Öffentlich-Rechtliche Rundfunk zu einer wahrheitsgemäßen Berichterstattung verpflichtet sei. Der damals geprüfte Paragraph sei "mit Art. 5 Abs. 1 S. 2 des Grundgesetzes unvereinbar [...], soweit er für die Programme nach Absatz 1 keine Verpflichtung zu sachgemäßer, umfassender und wahrheitsgemäßer Information begründet".[252] Von daher muss nach den §§ 8 Abs. 2 S. 1, S. 3 des NDR-Staatsvertrags die Berichterstattung nicht nur wahrheitsgemäß sondern auch entsprechend "den anerkannten journalistischen Grundsätzen“ erfolgen. Diese ergeben sich unter anderem aus dem Pressekodex des Deutschen Presserats,[253] der gem. der Richtlinie 2.2 (Symbolfoto) vorschreibt, dass "symbolische Illustrationen (nachgestellte Szene [...]) [...] deutlich wahrnehmbar in Bildlegende bzw. Bezugstext als solche erkennbar zu machen" seien. Die demnach erforderliche Kennzeichnung des Zusammenschnitts als "nachgestellte Szene" ist in unzulässiger Weise unterblieben.

"Familienväter, Schüler, Nazis.“

"Call of Duty 2" gehört zu den Spielen, deren Szenario an den Zweiten Weltkrieg angelehnt ist. "Deutsche" treten gegen "Amerikaner" an, was Panorama kritisch sieht. Der hierzu befragte Weingarten führt aus, dass

"die Gefährdung von Call of Duty [...] über die normale Gefährdung eines Killerspieles eindeutig hinaus [gehe]", weil "dort [...] eigentlich der 2. Weltkrieg verharmlost [werde], das heißt die Slogans dieser Kriegsgeneration werden wieder in dem Spiel aktiv [...]". Eine rechtsextremistische Geisteshaltung wird unter anderem daran festgemacht, dass bei "Call of Duty 2" möglich sei, "illegal [...] Zusatzmodifikationen wie Hakenkreuze oder SS-Runen über das Internet" zu beziehen. Panorama nutzt dies als Anknüpfungspunkt, um neben Schülern und Familienväter auch "Nazis" als relevante Spielegruppe von Weltkriegsshootern zu benennen:

> *„Die „Call of Duty"-Szene hat Bert Weingarten monatelang im Netz beobachtet. Seine Bilanz: Allein in Deutschland sind täglich über 20 000 Kämpfer im Fronteinsatz. Familienväter, Schüler, Nazis."*

Zunächst trifft die Behauptung, dass der Bezug von Modifikationen mit Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen illegal sei, nicht zu. Nach § 86a StGB wird lediglich derjenige bestraft, der diese „verbreitet oder öffentlich […] verwendet". Das Beziehen und nichtöffentliche Verwenden am heimischen PC ist nicht erfasst. Eine Unzulässigkeit ergibt sich auch nicht aus dem Urheberrecht: Für die Veränderung von Videospielen ist zwar grundsätzlich die Zustimmung des Rechteinhabers erforderlich, doch diese wird dem Benutzer von „Call of Duty 2" in den Lizenzvereinbarungen erteilt. Allgemein dürfte sich der Hersteller an verfassungswidrigen Kennzeichen in seinem Produkt kaum stören, da – wie ein Vergleich der Internetseite Schnittberichte.com zeigt[254] – in der Originalversion von "Call of Duty 2" Hakenkreuze „ab Werk" vorhanden sind. Dies ist, wie auch in Filmproduktionen – siehe nur "Indiana Jones", "Inglourious Basterds", "Iron Sky" und "Dead Snow" – allgemein üblich. In Deutschland erfahren dagegen Videospiele gegenüber Filmen eine Sonderbehandlung, so dass hier die Symbole für den öffentlichen Vertrieb entfernt werden müssen. Im Übrigen ist die im Panorama-Beitrag gezeigte Modifikation nicht für „Call of Duty", sondern für den Shooter „Medal of Honor" – auch hier sind bereits im Original verfassungsfeindliche Symbole enthalten.

Schließlich verkennt Panorama mit der Behauptung, dass durch Videospiele wie "Call of Duty 2" die "Slogans dieser Kriegsgeneration […] wieder […] aktiv“ würden und es “wieder um die Tommies, […] die Krauts“ und „das gegenseitige Töten“ gehe, die Realität: First-Person-Shooter werden online in gemischten Teams gespielt, bei denen Spieler aus aller Herren Länder gemeinsam ihre Freizeit verbringen. Bei dem ebenfalls auf ein Weltkriegsszenario zurückgreifenden „Wolfenstein: Enemy Territory“ wird auf manchen Servern von der IP-Adresse der Spieler ausgehend die Nationalität der Spieler angezeigt. So lässt sich nachweisen, dass Deutsche, Franzosen, Österreicher, Ukrainer, Rumänen, Belgier und Israelis gemeinsam spielen. Gleiches gilt für "Killing Floor" und viele andere Titel. Videospiele dienen insoweit nicht der Wiederbelebung von Ressentiments, sondern tragen gerade durch das gemeinsame Spiel zu deren Abbau bei.

Im Übrigen wies Panorama in einer Stellungnahme den Vorwurf von sich, mit der Aufzählung der "Familienväter, Schüler, Nazi“ Gamer pauschal als Nazis verunglimpft zu haben. "Die Redaktion [wollte] exemplarisch zum Ausdruck bringen, dass es ein breites Spektrum von Spielern gibt".

"Hinrichten, Quälen, Morden"

Ein wesentlicher Vorwurf der Gamer war, dass der Beitrag gezeigte Szenen nicht zutreffend einordne und durch pauschale Aussagen die Spielergemeinde in ihrer Gesamtheit diskreditiere. Bereits der Titel der Sendung "Killerspiele im Internet" und die Programmankündigung, wonach es um Personen gehe, die "als Freizeitspaß im Internet [...] auf den Schlachtfeldern des 2. Weltkriegs" spielten, erweckten den Eindruck, dass sich der Beitrag mit teamorientierten Taktik-Shooter wie das genannte "Call of Duty 2" beschäftigen sollte. Unterstrichen wird dies von der Aussage, dass "insgesamt 1,5 Millionen [...] in Deutschland so genannte Ego-Shooter" spielten und dem Besuch bei den beiden "Call of Duty 2"-Spielern. Diesen Anspruch, sich mit dieser Szene auseinander zu setzten, wurde Panorama nicht gerecht.

Nach der Darstellung Panoramas würden die 1,5 Millionen Spieler online "Hinrichten, Quälen, Morden", "Morden und Foltern als Freizeitspaß" betreiben, "nur ein Ziel haben: Das Töten von möglichst vielen Gegnern", es ihnen immer "ums Töten [gehen]. Je brutaler, je realistischer – desto besser" und es gerechtfertigt werden, wenn jemand "abknallt, zersägt oder vergewaltigt" werde. Diese Beschreibungen geben den Inhalt der gängigen Online-Shooter jedoch nicht wieder: Unter den 2007 online genutzten First-Person-Shootern befand sich nach der Statistik von "GameSpy" kein einziger Titel, in denen Personen gequält, gefoltert, hingerichtet oder vergewaltigt werden konnten. Ebenso war die Brutalität von Tötungen irrelevant. Schließlich war allein in dem Spiel "Quake 3" eine Säge als Waffe enthalten, das mit einem Spieleranteil von 0,23 % jedoch kaum als repräsentativ gelten kann. Der Spielmodi "Deathmatch", in dem tatsächlich derjenige gewinnt, der am meisten Duelle für sich entscheidet, existiert in den von 80 % der Nutzer gespielten Titel nicht. Insgesamt macht der Anteil der Spieler, die eine "Deathmatch"-Variante der Titel nutzen, gerade einmal 5,24 % aus. Von daher verwundert es auch nicht, dass zur Illustration der Vorwürfe auf andere Videospiele zurückgegriffen wurde. 94 % der Videoeinspieler zeigen Bilder aus dem Einzelspielermodus der Titel. Die 6 %, in denen tatsächlich Onlineshooter gezeigt werden, machen eine Laufzeit von vier Sekunden aus. Weiter handelt es sich bei zwei der gezeigten Spiele, “GTA: San Andreas” und “Der Pate”, entgegen der Angabe des Sprechers nicht um First-Person-Shooter. Panorama verteidigte die Darstellung mit der Begründung, dass in "Call of Duty 2" eine "Deathmatch"-Variante gespielt werden könne:

> *"Dort kann auch die Version „Deathmatch“ gespielt werden, „möglichst viele Menschen zu töten“."*

Tatsächlich hatte Panorama aber das Ziel, "möglichst viele Menschen töten", als einziges Ziel und nicht als Inhalt nur einer Spielvariante von "Call of Duty 2" dargestellt. So heißt es auch in der Ankündigung, dass der Titel "eins von vielen brutalen Computerspielen [sei], die nur [sic!] ein Ziel haben: Das Töten von möglichst vielen

Gegnern". Hinsichtlich der angeführten Behauptungen liegt somit ein Verstoß gegen den § 8 Abs. 1 S. 1 des NDR-Staatsvertrags, nach dem "der NDR [...] in seinem Programm zur Wahrheit verpflichtet" ist, vor. Der NDR-Rundfunkrat wies hiergegen gerichtete Programmbeschwerden dennoch als unbegründet ab.

"Wer hier möglichst viele Frauen vergewaltigt gewinnt“

Die Moderatorin Anja Reschke spricht nicht nur von Vergewaltigungen, als ob sie neben dem „Abknallen“ von Menschen gewöhnlicher Inhalt von „Killerspielen“ wären, sondern behauptet weiter, dass dieses in unserer westlichen Hemisphäre quasi nicht existente Spielelement von der Spielergemeinde auch noch verteidigt werden würde: „Die meisten Spieler behaupten, wenn man da jemanden […] vergewaltigt, hätte das ja nichts mit der Wirklichkeit zu tun“. Das Spiel, aus dem Panorama zu diesem Thema Ausschnitte zeigte, war der Titel "Grand Theft Auto: San Andreas". Hier ist es dem Spieler nicht nur möglich sich an Bandenkriegen zu beteiligen, sondern er kann auch Frauen ausführen und ihnen den Hof machen. Sofern dies der Umworbenen gefällt und die Statur des Spielers ihren Ansprüchen genügt, kann es dazu kommen, dass sie den Spieler „auf eine Tasse Kaffee“ ins Haus bittet. Während die Spielkamera „draußen“ bleibt, sind aus dem Inneren des Hauses eindeutige Geräusche zu vernehmen. Es stellte sich heraus, dass die sexuellen Handlungen ursprünglich Bestandteil eines "Minispiels" sein sollten, in dem der Spieler durch das rechtzeitige Drücken von Tasten der Frau zu einem Orgasmus verhelfen sollte. Wenn der Spieler scheitert, beklagt sich die Partnerin mit den folgenden Worten: "Failure to satisfy a woman is a crime". Bei gelingen heißt es: "That‘s the spot! Remember; nice guys finish last". Diese "Minispiele" wurden vom Herstel-

29. Panorama-Moderatorin Anja Reschke.

ler bereits vor der Veröffentlichung deaktiviert, konnten aber mit der von Spielern erstellten „Hot-Coffee“-Modifikation freigeschaltet werden. Für das Spiel hatte die „Hot-Coffee“-Mod eine höhere Altersfreigabe zur Folge, weshalb der Hersteller die Inhalte 2005 mit dem "Cold Coffee"-Patch komplett entfernte.[255]

Panorama zeigte in der Sendung einen Ausschnitt aus der "Hot-Coffee"-Mod, die mit dem Song "Rape me" von Nirvana unterlegt war. Der Sprecher kommentierte die Szene mit den folgenden Worten:

> *"Und was es nicht an der Ladentheke zu kaufen gibt, holen sich selbst Kinder problemlos aus dem Internet: Wie dieses Spiel, wer hier möglichst viele Frauen vergewaltigt gewinnt."*

Später erläuterte der Intendant, dass aus diesen Zeilen hervorgehen solle, dass "die offizielle Handelsvariante diese Szenen nicht" enthalte und "die gezeigte Spielvariante nur illegal über das Internet mit Sex-Szenen erweitert werden" könne. Weiter sei er der Ansicht, dass das "Minispiel", bei dem es möglich sei "die Frau komplett zu entkleiden, die Kameraperspektive beliebig zu verändern und die Frau bei den sexuellen Handlungen herumzukommandieren [...], [...] durchaus als Vergewaltigung werten" könne. Allein die Formulierung, das Ziel sei es "möglichst viele Frauen [zu] vergewaltigen”, mag in diesem Zusammenhang etwas verkürzt gewesen sein". Hierbei ging er jedoch irrtümlicherweise davon aus, dass das Ziel des "Minispiels" die Befriedigung des Protagonisten sei. Der NDR-Rundfunkrat zeigte sich auch bei diesem Punkt von den Ausführungen des Intendanten überzeugt und wies die eingelegten Programmbeschwerden als unbegründet zurück.

Tatsächlich existierte neben der "Hot Coffee"-Mod mit der "CJ the Rapist"-Mod auch eine Vergewaltigungsmodifikation zu "Grand Theft Auto: San Andreas".[256] Diese erlaubt es die "Sexanimationen" nicht nur nach Einladung der jeweiligen Freundin, sondern auf Knopfdruck mit jedem beliebigen Passanten an jedem Ort auszuführen. Die Mod war wenig glaubwürdig – Passanten nahmen von einer Vergewaltigung keine Notiz – und war, zumindest bis zum Beitrag von Panorama, verhältnis-

mäßig unbekannt. Der Intendant bezog sich möglicherweise auf diese Mod als er ergänzend angab, dass "im Internet Patches/Modifikationen angeboten werden, die unstrittig gewalttätige sexuelle Handlungen zum Spielinhalt haben". Allgemein überzeugt es jedoch nicht, Spieler für Modifikationen eines Spiels verantwortlich zu machen: Mit der gleichen Logik könnten Leser einer Zeitung für Erpresserbriefe verantwortlich gemacht werden, weil ein Krimineller diese mit ausgeschnittenen Buchstaben erstellt hat.

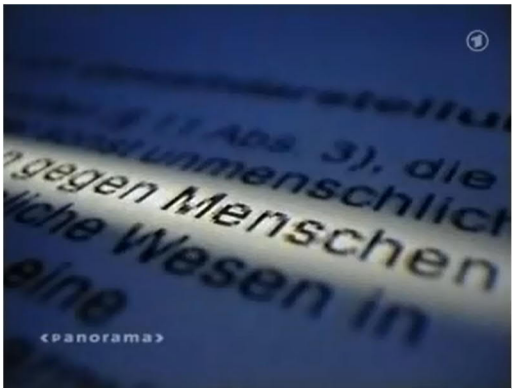
"Sie glaubt ungerührt an die Wirksamkeit ihres Paragraphen"

In der offiziellen Stellungnahme legte die Panorama-Redaktion großen Wert auf die Feststellung, dass in dem Beitrag – abweichend von anderen Formaten – der Einfluss gewaltdarstellender Videospiele nicht thematisiert worden sei. So sei nicht behauptet worden, "dass Spieler zwangsläufig zu „Amokläufern“ würden oder auch im realen Leben zu den Waffen greifen". Tatsächlich sei Gegenstand des Beitrags das von Bayern und Niedersachsen angestrebte allgemeine "Killerspielverbot" gewesen. Es gehe "primär um die politische Verbotsdebatte, die sich auch in der aktuellen Bundesratsinitiative ausdrückt. Die Ermittler des LKA haben in diesem Zusammenhang (§131) fundierte Erfahrungen, da sie sich seit Jahren mit diesem Thema intensiv befassen".

Panorama scheiterte jedoch auch an der Darstellung der politischen Verbotsdebatte: Im Beitrag wird der Anschein erweckt, dass das bestehende Verbot des § 131 StGB auf Videospiele allgemein nur mit Schwierigkeiten angewendet werden könne. Dies läge daran, dass das Gesetz Gewaltdarstellungen gegen virtuelle Figuren nicht ausdrücklich verbiete. Der Sprecher führt hierzu aus:

> *"Kaum ein Spiel konnte bundesweit bislang verboten werden. […] Denn der zuständige § 131 StGB stellt nur die reine Darstellung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen unter Strafe. Reale Bilder werden dabei eher verboten als künstliche Computerszenen."*

Als Beleg für das Gesagte zeigt Panorama im Bild den Text des § 131 StGB, in dem die Passage, die "Gewalttätigkeiten gegen Menschen" einfordert, grafisch hervorgehoben wird. Weder erwähnt noch gezeigt wird, dass sich an diese Worte die Formulierung "oder menschenähnliche Wesen" anschließt. Mit der Ergänzung des Gesetzestextes um diesen Zusatz wurde bereits zum 01.04.2004 das Problem gelöst, das Panorama 2007 – beinahe drei Jahre später – für aktuell hält. Bezüglich der damaligen Änderung des § 131 StGB wurden in den Bundestagsdrucksachen die Motive des Gesetzgebers festgehalten. Aus diesen geht unmissverständlich hervor, dass nunmehr auch Gewaltdarstellungen im Zusammenhang mit computergenerierten Figuren vom Gesetz erfasst sind:



30. Zweite Zeile - „Wesen“ - wird unterschlagen.

> *"Die Ergänzung stellt zudem klar, dass auch gezeichnete Menschen oder in Form elektronischer Spezialeffekte dargestellte Menschen vom Tatbestand erfasst werden."*[257]

Untrüglicher Beweis dafür, dass auch die im Beitrag zu Wort kommenden Spielegegner, u. a. der damalige bayerische Innenminister Günther Beckstein, dieses Problem als gelöst betrachten, ist der von diesem vorgelegte Verbotsentwurf: Auch hier findet sich beim geplanten § 131a StGB (Verbot virtueller Killerspiele) die Formulierung, dass die Norm „Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen“ erfasse,[258] obwohl diese nach der Darstellung Panoramas den Grund für die Novellierung des Gesetzes darstellen soll. Von daher gehen Vorwürfe, die Panorama an die Bundesjustizministerin Brigitte Zypries richtete – sie glaube "ungerührt an die Wirksamkeit ihres Paragraphen" – fehl. Mit dem neuen § 131a StGB sollte nicht eine Grundlage für das bereits nach § 131 StGB mögliche Verbot tatbestandsmäßiger Videospiele geschaffen

werden, sondern die Schwelle – ab der das Verbot greift – sollte auf Videospiele beschränkt abgesenkt werden. So steht auch in der Begründung zur Verbotsinitiative, dass diese ein "Verbot offensichtlich schwer jugendgefährdender Trägermedien" zum Inhalt habe,[259] die bisher lediglich (kraft Gesetzes) als indiziert galten.[260]

"Wie groß die Angst, solche Spiele könnte es nicht mehr geben"

Der Jura-Student Matthias Dittmayer[261] gehörte zu den Personen, deren Programmbeschwerde gegen die Sendung vom NDR-Rundfunkrat zurückgewiesen wurde. Als Versuche, Gründe für die Zurückweisung zu erfahren, fehlschlugen – "eine weitere Stellungnahme [sei] nicht möglich" – veröffentlichte er zunächst das für die Beschwerde gesammelte Material auf der Webseite "Gegenseite – Killerspiele" – später "stigma-videospiele.de". Die zunächst geplante Veröffentlichung einer (kritisch) kommentierten Version des Panorama-Beitrags konnte nicht erfolgen, da ein Einschreiten des NDR zu befürchten war. Das neukonzipierte Video "Killerspiele in ARD, ZDF und WDR", in dem auch Fehler in anderen Berichten dargestellt wurden, veröffentlichte er am 15.11.2007 auf Youtube. Binnen 30 Tagen wurden mehr als 500.000 Zugriffe auf das Video verzeichnet. Nach einem Jahr war die Grenze von 1.000.000 Aufrufen überschritten. Trotz der beachtlichen medialen Resonanz – unter anderem Die Welt und die Frankfurter Allgemeine Zeitung wiesen auf das Video hin – ist das Panorama-Video auch heute noch unberichtigt abrufbar. Von Panorama wurden die Spieler dagegen öffentlich als Süchtige diffamiert, die Angst davor hätten, dass man ihnen ihre Spiele wegnehmen könnte. Die Anmoderation von Reschke in der nachfolgenden Sendung:

> *"Sie können sich nicht vorstellen, was nach der Sendung bei uns los war. Eine Flut von Zuschriften. Klar – werden Sie denken: Schockierte Eltern, die gar nicht wussten, was ihre Kinder da so spielen. Von wegen: Sie kamen von Spielern. Oft wütende Spieler, die uns beschimpften. Bei vielen ist man erschrocken, wie wichtig diese Spiele für sie sind. Wie groß die Angst, solche Spiele*

könnte es nicht mehr geben. Thomas Berndt, Michael Cordero und Sonia Mayr haben sich deshalb noch mal mit Computerspielen beschäftigt - aber diesmal mit der Sucht danach."

Panorama selbst fasst den Vorwurf der unsachlichen Berichterstattung offenbar allgemein als Bestätigung der eigenen Arbeit auf und kokettiert mit diesem: Zum Jubiläum des 60-Jährigen Bestehens der Sendung zeigte Panorama einen Ausschnitt, in dem der Politiker Olaf Scholz (SPD) auf die Frage, ob er „wirklich [glaube], dass wir flächendeckend unseriös berichten", mit einem schlichten „Ja." antwortete. Auch Altkanzler Helmut Kohl (CDU) gab an, dass Panorama "mit Journalismus doch nichts zu tun" habe.

---

[248] Bastian Birke, Panorama, "Killerspiele" und die Filter-Firma, heise.de v. 28.02.2007.
[249] Rene Heuser, Panorama über »Killerspiele« - Wahrheit und Dichtung - Eine Entgegnung [Update], gamestar.de v. 23.02.2007.
[250] Jan Schejbal, Analyse des Panorama-Beitrags gegen "Killerspiele", janschejbal.wordpress.com v. 23.02.2007.
[251] Manfred Kohlen, Fernsehen manipuliert "Killerspiele" – Folge 2, itespresso.de v. 26.02.2007.
[252] BVerfG, Urt. v. 04.11.1986 - 1 BvF 1/84, BVerfGE 73, 118.
[253] LT-Dr 12/478 (Saarl), S. 51; LT-Dr 14/3235 (RlPf), S. 42.
[254] Motoko, Call of Duty 2, schnittberichte.com v. 20.05.2007.
[255] Wikipedia, Eintrag: Grand Theft Auto: San Andreas, de.wikipedia.org - Stand: 09.09.2014.
[256] Mrgeomel123, CJ the Rapist mod GTA san andreas , youtube.com v. 24.03.2011.
[257] BT-Drs. 15/1311, S. 22.
[258] BR-Drs. 76/07, S. 5.
[259] BR-Drs. 76/07, S. 2.
[260] Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Offensichtlich schwer jugendgefährdende Trägermedien, bundespruefstelle.de.
[261] Anm.: Der Verfasser.

DCP

15.11.2007

Der Deutsche Bundestag ebnete 2007 den Weg für den auf eine Initiative des Staatsministeriums für Kultur und Medien zurückgehenden "Deutschen Computerspielpreis" (DCP), dessen Verleihung abwechselnd in München und Berlin stattfindet. Zu den offiziellen Zielen zählte neben der "Anerkennung interaktiver Unterhaltungsmedien als Kulturgut" auch die "Vertriebsförderung von qualitativ hochwertigen" Video- und Computerspielen deutscher Entwickler.[262] Auch wenn diese Entscheidung möglicherweise in manchen Bereichen als "Türöffner" gedient hat – so wurde der Bundesverband der Computerspielindustrie e.V. (G.A.M.E.) am 14.08.2008 als Mitglied in den Deutschen Kulturrat aufgenommen[263] und am 20.08.2011 erstmals ein Videospielturnier im Öffentlich-Rechtlichen Rundfunk übertragen[264] – kam es insbesondere wegen der missverständlichen Namensgebung zu vielen Diskussionen über den Charakter des Preises.

"Klare Linie zwischen den schwarzen Schafen der Branche [...] und den anerkannten Spieleproduzenten ziehen"

Die Bezeichnung "Deutscher Computerspielpreis" legt die Annahme nahe, dass die Auszeichnung – vergleichbar mit dem Deutschen Filmpreis – die "beste" Produktion honorieren soll. Dies ist jedoch mitnichten der Fall. Der Bundestag antwortete auf eine Anfrage der Linken, was unter dem Begriff der "wertvolle(n)" Computerspiele verstanden werden könne, dass potentielle Preisträger nicht nur "qualitativ hochwertig sowie kulturell", sondern auch "pädagogisch wertvoll" sein müssten.[265] Der DCP sollte somit einen pädagogischen Einschlag aufweisen. Auch in der Bundestagsdebatte wurde zwischen den Zeilen deutlich, dass der Preis weniger eine Maßnahme

zur allgemeinen Anerkennung von Videospielen, sondern indirekt auch ein Mittel gegen unerwünschte Videospiele sein sollte. So führte Monika Griefahn (SPD) aus, es bedürfe um mit dem DCP etwas zu bewirken "einen längeren Atem, als ein weiteres Verbot aus der Taufe zu heben", doch das Ergebnis – "positive Beispiele, die nicht nur ungefährlich, sondern vor allem gut gemacht [...] sind" – wäre "wirklich nachhaltig".[266] Weiter versuchten Monika Griefahn und Christoph Waitz (FDP) Bedenken, es werde über die Auszeichnung von "Killerspielen" diskutiert, durch den Hinweis auszuräumen, "dass die Spieleindustrie überwiegend andere Softwareprodukte herstellt"[267] bzw. "gerade in Deutschland [...] in erster Linie Spiele hergestellt [würden], die Kategorien wie Strategie, Sport oder Wissen zuzuordnen" seien.[268] Allein die Linke mahnte mit Lothar Bisky an, "dass die meisten international erfolgreichen Computerspiele in das Genre der sogenannten Killerspiele fallen".[269] Klartext sprach Dorothee Bär (CSU) erst nach der erstmaligen Verleihung des Deutschen Computerspielpreises im Jahr 2009:

31. Abgeordnete Bär.

> *"Wir haben den Deutschen Computerspielpreis ins Leben gerufen, weil wir der Überzeugung sind, dass Computerspiele Teil der Kulturlandschaft Deutschlands sind, und weil wir eine klare Linie zwischen den schwarzen Schafen der Branche, die es zweifelsohne gibt – die gibt es in jeder Branche –, und den anerkannten Spieleproduzenten ziehen wollen."*[270]

Auf Nachfrage schloss der damalige Kulturstaatsminister Neumann aus, dass First-Person-Shooter unabhängig vom pädagogischen Effekt ausgezeichnet werden könnten:

> **DerWesten:**
>
> *"Wenn wir "pädagogisch wertvoll" aus nachvollziehbaren Gründen mal ausklammern: Können Sie sich vorstellen, dass ein Ego-Shooter "qualitativ hochwertig und kulturell wertvoll" sein kann?*

Bernd Neumann:

"Nein."[271]

Trotz der konservativen Zielsetzung, allein pädagogisch wertvolle Videospiele auszuzeichnen, äußerten Spielegegner Kritik an dem Vorhaben. Die Medienpädagogin Dr. Schiffer wittert wirtschaftliche Erwägungen. Der pädagogische Anstrich von Videospielen diene nicht der Bildung von Medienkompetenz, sondern "der (zu) frühen Heranführung [an Videospiele] und damit dem Konsum".[272] Prof. Dr. Pfeiffer – ehemaliger niedersächsischer Justizminister und Direktor des Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN) – fordert dagegen bereits Belege dafür ein, "dass es Anlass gibt ein Computerspiel zu preisen". Anders als für "normale Brettspiele" gebe es bei Videospielen den "empirischen Nachweis, dass Spiele sinnvoll sind, nicht". Doch auch von der Branche wurde der Preis faktisch unterminiert: Die Aruba Events GmbH, die bereits seit 2004 den "Deutschen Entwicklerpreis" vergibt, verschaffte sich kurzerhand selbst die Internetdomain www.deutscher-computerspielepreis.de, so dass die Verantwortlichen des DCP ihrerseits das "e" strichen und sich die Internetdomain "www.deutscher-computerspielpreis.de" sicherten. Zwischenzeitlich soll auch die Bezeichnung "Bundespreis für Computerspiele" in Gespräch gewesen sein.[273]

32. Bernd Neumann.

“Der Großteil der Online-Gamer hat mit Actionspielen nichts am Hut"

Bei der Preisverleihung 2009 wurde versucht Anspruch und Auftrag des DCP durch die Installation eines "Flaschenhalses" in Einklang zu bringen. So war die (Über-) Kategorie "Bestes Deutsches Spiel" vorhanden, doch Nominierungen konnten ausweislich der Regularien allein für die (Unter-) Kategorien erfolgen. "Bestes Deutsches Spiel" konnte ein kommerzieller Titel demnach nur dann werden, wenn er in der Kategorie "Bestes Kinderspiel", "Bestes Jugendspiel" oder "Beste Innovation"

nominiert werden konnte – die Kategorie "Bestes Erwachsenenspiel" fehlte. An diesem "Aussperren" von Erwachsenentitel schien die Industrie nur bedingt Anstoß zu nehmen. So distanziert sich Bernhard Rohleder – Hauptgeschäftsführer vom BITKOM – in einem Artikel beinahe von Actionspiele(r)n:

> *"Der Großteil der Online-Gamer hat mit Actionspielen nichts am Hut."*[274]

Während der Beratungen stellte sich heraus, dass eine "Lücke" übersehen wurde: In der Kategorie des "Besten internationalen Spiels" konnten ausländische Produktionen mit einer "USK 18"-Kennzeichnung eingereicht werden, so dass das in Feuilletons für die bissige Satire gelobte "Grand Theft Auto: IV" hätte nominiert werden können. Die Jury zerbrach beinahe daran, dieses – unbestritten – "Beste internationale Spiel" wegen der erwachsenen Zielgruppe nicht auszeichnen zu dürfen.[275] Anstelle von "Grand Theft Auto: IV" wurden schließlich die familienfreundlichen Titel "Wii Fit" und "Little Big Planet" ausgezeichnet. Mit markigen Worten bekräftigte Kulturstaatsminister Bernd Neumann den pädagogischen Anspruch des DCP gegenüber der Presse:

> *"Man wird nie solche negativen Nischen – und das müssen solche bleiben – völlig ausmerzen können. Und deswegen ist es wichtig, nicht nur über das Schlechte zu reden, sondern das Gute anzubieten. Und heute haben wir das getan."*[276]

Im Jahr 2010 stand die Jury vor demselben Dilemma wie im Vorjahr: Sie sollte zwischen den Titeln "Professor Layton und die Schatulle der Pandora", "Dragon Age Origins" und "Uncharted 2" das "Beste internationale Spiel" auswählen. Klarer Favorit war diesmal "Uncharted 2", das – wegen der Darstellung des Schusswaffengebrauchs – wiederum nicht gewinnen durfte. Auch das in einer mittelalterlichen Fantasywelt spielende "Dragon Age Origins" mit einer "USK 18"-Kennzeichnung war offenbar keine Alternative, so dass nur noch das – recht profane – "Professor Layton und die Schatulle der Pandora" in Frage gekommen wäre. Die Jury wollte unter diesen Bedingungen darauf verzichten, den Preis in dieser Kategorie zu vergeben. Hiermit wollten sich je-

doch die Branchenverbände, von denen die Prämien anteilig getragen werden, nicht zufriedengeben. Telefonisch wurde einzelnen Jurymitgliedern mitgeteilt, dass man sein Engagement beim DCP beenden werde, wenn kein Titel ausgezeichnet werden würde. Als Reaktion wurde "Dawn of Discovery" – die internationale Fassung der deutschen Produktion "Anno 1404" – nachnominiert, so dass "Anno 1404" im Ergebnis sowohl als bestes nationales als auch als bestes internationales Spiel ausgezeichnet wurde.[277] Trotz diesem als "Posse" bezeichneten Vorgang stellte Olaf Wolters – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) – eine liberale Haltung in Aussicht:

> *"Wir erkennen hier einen Trend in der Politik, sich auch mit Spielen, die Unterhaltung für Erwachsene bieten, auseinanderzusetzen und sind zuversichtlich, dass mit der Zeit auch diese Spiele einen festen Platz beim Deutschen Computerspielpreis finden werden."*[278]

Auch Jörg Langer – ehemaliger Chefredakteur der Spiele-zeitschrift GameStar – verlangte ein Bekenntnis zu allen Spielen:

> *"Es wird Zeit, sich endlich zu Spielen zu bekennen – in all ihren Facetten. Ein "Uncharted 2" wäre als Action-Film für zig Oscars nominiert, "Dragon Age" ist das Spiele-Äquivalent des Kino-Blockbusters Herr der Ringe. Wenn solche Titel beim Deutschen Computerspielepreis keinen Preis bekommen dürfen, verliert die Veranstaltung ihre Legitimität."*

"Kleine Revolution"

Im nächsten Jahr sollten erneute Auseinandersetzungen über das "Beste internationale Spiel" vermieden werden. Erreicht wurde dies auf einem kreativen Weg: Der DCP wurde von 2011 an gemeinsam mit dem "LARA Award" verliehen, an den die Kategorie des "Besten internationalen Spiels" – nun differenziert nach Plattform – abgegeben wurde.[279] Bei diesem war ein "Killerspiel" als Preisträger zu verkraften, da sich die Politik allein für die Auszeichnungen des DCP verantwortlich fühlte. So

führte es zu keinem Eklat, dass die LARA in der Kategorie des "Besten internationalen Konsolenspiels" an den "ab 16" freigegebenen Titel "Assassin's Creed: Brotherhood" ging, während mit "A New Beginning" eine Produktion als "Bestes Deutsches Spiel" ausgezeichnet werden konnte, die den offiziellen Kriterien in jeglicher Hinsicht entspricht. Nichtsdestotrotz blieb der bayerische Ministerpräsident – wie mittlerweile üblich – abweichend von seinem Berliner Amtskollegen der Verleihung fern.[280]

Für 2012 kündigte sich jedoch der nächste Skandal an. Videospiele des Entwicklungsstudios Crytek gehören zu den wenigen auch international erfolgreichen deutschen Produktionen und können bei Vermarktung den Anspruch eines "Triple A"-Titels erheben.[281] Es kommt daher nicht von ungefähr, wenn das Unternehmen in der Presse als die wichtigste deutsche Spieleschmiede bezeichnet wird.[282] Unglücklicherweise handelt es sich bei den Produktionen von Crytek – auch das 2011 veröffentlichte "Crysis 2" stellt hier keine Ausnahme dar – um geradlinige "First Person Shooter" (Zu Deutsch auch "Ego-Shooter"), weshalb der pädagogische Wert zu Recht bezweifelt werden kann.

Nichtsdestotrotz wurde bereits im Vorfeld eine Öffnung des Preises verlangt. So schrieb Mirjam Hauck in der Süddeutschen, dass "wenn schon der Kommerz Einzug in die Preisverleihung gefunden" habe, "die Verantwortlichen so ehrlich sein [sollten] auch die pädagogisch weniger wertvollen Spiele aus Deutschland [zu] würdigen".[283] Seitens der Industrie gab Olaf Wolters (BIU) an, dass der DCP "einen absolut umfassenden Anspruch, auch für Erwachsenen-Spiele", habe.[284] Weiter stellte der BIU in Aussicht sich „bei den zukünftigen Weiterentwicklungen […] dafür ein[zu]setzen, dass auch 16er und 18er Titel aus Deutschland nominiert und ausgezeichnet werden können". Dies sei eine Herausforderung, der man sich stellen werde, damit der vom DCP erhobene „Anspruch auch erfüllt" werde.

Die zu erwartende Nominierung von "Crysis 2" – die Regularien, wonach Titel für die Kategorie des "Besten Deutschen Spiels" nur indirekt über die übrigen Katego-

rien angemeldet werden können, wurden offenbar angepasst – wurde von der CDU/CSU-Bundestagsfraktion verurteilt. In einer Pressemitteilung – Überschrift: "Killerspiele sind nicht preiswürdig" – distanzierte sich die Fraktion von der Jury, bezeichnete ihre Entscheidung als "unvertretbar" und zog deren Neubesetzung in Erwägung. Der Vorwurf:

> *"Der kulturell-pädagogische Gesichtspunkt, der dem Grundsatz in Art. 1 des Grundgesetzes ‚Die Würde des Menschen ist unantastbar' entspricht, wird ignoriert."*[285]

"Jury Award"

Tatsächlich erhielt "Crysis 2" die Auszeichnung "Bestes Deutsches Spiel", was Avni Yerli (Crytek) als "kleine Revolution" bezeichnete. Bernd Neumann, der 2009 noch in Hinblick auf "Killerspiele" bedauerte, dass "solche negativen Nischen" nie ausgemerzt werden könnten, stellte sich einerseits hinter die Jury – "Wir haben eine unabhängige Jury, und das ist gut so." – kündigte andererseits aber eine Überarbeitung der Vergabekriterien an, da Spiele ohne Jugendfreigabe – abweichend von der ursprünglichen Zielsetzung des Preises – nur "schwerlich 'kulturell und pädagogisch wertvoll' sein" könnten.[286]

33. „Crysis 2" – pädagogisch wertvoll?

Die Regularien wurden im Anschluss tatsächlich angepasst: Wenn sich die mit ca. 15 Personen besetzte Jury mit der nötigen Zweidrittelmehrheit für einen Titel entschieden hat, steht – bei "ab 18" gekennzeichneten Videospielen – einer Minderheit ein Vetorecht zu. Wenn mindestens drei Jurymitglieder Bedenken an dem pädagogischen Wert des Titels äußern, scheidet der Titel aus und kann allein einen für diese Fälle vorgesehenen "Jury Award", dessen finanzielle Mittel allein von der Industrie gestellt

werden, erhalten. Diese Regelung wurde nicht veröffentlicht und auch den Jurymitgliedern zunächst nicht mitgeteilt. Diese wurden 2013 erst zu Beginn der Sitzung über die Regeländerung in Kenntnis gesetzt, und es wurde offen gelassen, ob die Änderung von Dauer sein werde. Diese Frage wurde 2014 wiederum erst in letzter Sekunde aufgeklärt: Anlässlich der Beratungen zu "Crysis 3" wurde auf das Fortbestehen der Regelung hingewiesen. Heiko Klinge (GameStar-Redakteur) und Andre Peschke (GamePro-Chefredakteur) nahmen dies zum Anlass, sich aus der Jury zurückzuziehen und die bisher unveröffentlichte Regeländerung bekannt zu machen.[287]

Nicht nur von Gamern wurde die Entscheidung, den DCP von 2014 an durch das Bundesverkehrsministerium zu vergeben, als weiterer Affront aufgefasst. Die Verantwortlichen stellten den Wechsel als Aufwertung dar, weil nunmehr ein vollwertiges Ministerium und nicht mehr der Beauftrage der Bundesregierung für Kultur und Medien (Kulturstaatsminister) – ein Kulturministerium gibt es wegen des Föderalismus nicht – zuständig sei. Olaf Zimmermann – Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates – konstatierte dagegen, dass die Abgabe “kulturpolitisch ein Rückschritt” sei und ließ sich auch nicht von dem Versuch der nunmehr verantwortlichen Staatssekretärin Bär irritieren, eine kulturelle Kompetenz des Verkehrsministeriums daraus abzuleiten, dass dieses mit Projekten zur Verkehrserziehung Berührungspunkte zur Pädagogik aufweise. Inhaltlich war Bär jedoch zu einem mutigen Schritt bereit: In einer Pressemitteilung wurde im Dezember 2014 angekündigt, dass nominierte Spiele zukünftig nur noch „mindestens eines dieser vier Qualitätskriterien“ erfüllen– sie also nicht zwingend „pädagogisch wertvoll“ sein müssten. Auch die Sperrminorität werde es in der Zukunft nicht mehr geben.

---

[262] BT-Drs. 16/7081, S. 4.

[263] Deutscher Kulturrat, Computerspiele: Kulturpolitischer Streit zeigt positive Wirkungen, kulturrat.de v. 14.08.2008.

[264] Jochen Voß, "Fifa" und "Counter-Strike": ZDFkultur zeigt eSports, dwdl.de v. 07.08.2011.

[265] Bundesregierung, Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Grietje Staffelt, Dr. Uschi Eid, Katrin Göring-Eckardt, weiterer Abgeordneter und der Fraktion

BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN – Drucksache 16/9928 –, Deutscher Bundestag v. 24.07.2008, BT-Drs. 16/10041, S. 2.

[266] Monika Griefahn, nach: Deutscher Bundestag, 126. Sitzung v. 15.11.2007, Plenarprotokoll 16/126, S. 13.301.

[267] Monika Griefahn, nach: Deutscher Bundestag, 126. Sitzung v. 15.11.2007, Plenarprotokoll 16/126, S. 13.301.

[268] Christoph Waitz, nach: Deutscher Bundestag, 126. Sitzung v. 15.11.2007, Plenarprotokoll 16/126, S. 13.301.

[269] Lothar Bisky, nach: Deutscher Bundestag, 126. Sitzung v. 15.11.2007, Plenarprotokoll 16/126, S. 13.302.

[270] Dorothee Bär, nach: Deutscher Bundestag, 208. Sitzung v. 05.03.2009, Plenarprotokoll 16/208, S. 22.412.

[271] Nicole Lange, Bernd Neumann: "Ego-Shooter können weder qualitativ hochwertig noch kulturell wertvoll sein", derwesten.de v. 11.04.2008.

[272] Sabine Schiffer, Mit Gewalt zum Erfolg, tj-online.de v. 22.05.2014.

[273] Peter Steinlechner, Deutscher Computerspielepreis: München und Berlin im Wechsel, golem.de v. 29.10.2008.

[274] ino/dpa, Lieber Denken als Ballern: Was Spieler wollen, n-tv.de v. 23.07.2009.

[275] Thomas Lindemann, Peinliche Posse um Deutschen Computerspielpreis, welt.de v. 28.04.10.

[276] Bernd Naumann, nach: RTL2-News v. 01.04.2009.

[277] Thomas Lindemann, Peinliche Posse um Deutschen Computerspielpreis, welt.de v. 28.04.2010.

[278] Olaf Wolters, nach: Petra Fröhlich, BIU weist Kritik am Deutschen Computerspielpreis zurück, pcgames.de v. 05.05.2010.

[279] BIU, Der Deutsche Computerspielpreis und LARA – Der Deutsche Games Award werden erstmals in einer gemeinsamen Veranstaltung in München verliehen, BIU-online.de v. 25.02.2011.

[280] Thomas Lindemann, Computerspiel über Atom-Apokalypse gewinnt Preise, welt.de v. 30.03.2011.

[281] Jonathan Leack , EA Claims Crysis 2 Will Be a Triple-A Success, playstationlifestyle.net v. 20.08.2010.

[282] Benedikt Fuest, Flop-Games stürzen "Crysis"-Entwickler in die Krise, welt.de v. 23.06.2014.

[283] Mirjam Hauck, Wenn schon Kommerz, dann richtig, sueddeutsche.de v. 31.03.2011.

[284] dpa, Spiele zu Energie und Klima räumen beim Wettbewerb ab, zeit.de v. 31.03.2011.

[285] CDU/CSU-Bundestagsfraktion, Killerspiele sind nicht preiswürdig, cducsu.de v. 25.04.2012.

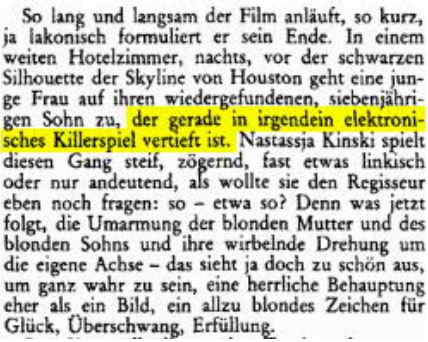
[286] Avni Yerli, nach: Hartmut Gieselmann, "Killerspiele" erhalten Deutsche Computerspielpreise, heise.de v. 27.04.2012.

[287] André Peschke, Warum Andre Peschke und Heiko Klinge ihre Jurytätigkeit beenden, GameStar.de v. 13.05.2014.

Ego-Shooter

05.12.2007

Der Begriff "Killerspiel" mit seiner – offensichtlich – negativen Konnotation begleitet die Debatte über virtuelle Gewaltdarstellungen schon seit fast 30 Jahren. Erstmals dokumentiert wurde das Wort 1985 von der „Zeit“ im Zusammenhang mit Videospielen verwendet. In einer Rezension zum Film "Paris, Texas" von Wim Wenders heißt es zu einer Szene, dass ein Kind "gerade in irgendein elektronisches Killerspiel vertieft ist".[288] Ein Bedeutungswandel des Begriffs “Ego-Shooter” setzte deswegen ein, weil Journalisten sich um eine (scheinbar) sachlichere Berichterstattung bemühten. Anstatt auf das doch recht populistische “Killerspiel” griff man in dem Glauben auf “Ego-Shooter” zurück, dass es sich hierbei schlicht um ein Synonym handeln würde. Dies hatte zur Folge, dass – wie beispielsweise von dem Politmagazin “Panorama” – schlicht alle gewaltdarstellenden Videospiele ohne Rücksicht darauf, ob sie denn nun ein “Third Person Shooter”, “Beat’em up” oder sonst etwas sind, pauschal als “Ego-Shooter” geführt wurden. Ein Schicksal, vor dem man übrigens auch mit dem Begriff “First Person Shooter” nicht gefeit ist


So lang und langsam der Film anläuft, so kurz, ja lakonisch formuliert er sein Ende. In einem weiten Hotelzimmer, nachts, vor der schwarzen Silhouette der Skyline von Houston geht eine junge Frau auf ihren wiedergefundenen, siebenjährigen Sohn zu, der gerade in irgendein elektronisches Killerspiel vertieft ist. Nastassja Kinski spielt diesen Gang steif, zögernd, fast etwas linkisch oder nur andeutend, als wollte sie den Regisseur eben noch fragen: so – etwa so? Denn was jetzt folgt, die Umarmung der blonden Mutter und des blonden Sohns und ihre wirbelnde Drehung um die eigene Achse – das sieht ja doch zu schön aus, um ganz wahr zu sein, eine herrliche Behauptung eher als ein Bild, ein allzu blondes Zeichen für Glück, Überschwang, Erfüllung.

34. 1985, bisher frühste dokumentierte Verwendung des Wortes „Killerspiel“.

"Sie sind ja ein richtiger Ego-Shooter!"

Ursprünglich ist “Ego-Shooter” eine in Deutschland geläufige Genrebezeichnung für Videospiele gewesen, bei denen der Spieler den Protagonisten aus der “Ich”-Kameraperspektive durch ein überwiegend kampfbetontes Szenario lenkt. Dieser hat sich sowohl in der Spie-

lergemeinde als auch bei Behörden als Terminus eingebürgert. So findet sich bei Spielefachmagazinen wie selbstverständlich die Katgeorie “Ego-Shooter” und auch in der offiziellen Prüfdatenbank der USK finden sich die “Ego-Shooter” wieder. Dabei war die Bezeichnung “Ego-Shooter” vielen Gamern schon seit jeher ein Graus, da es sich bei ihr um einen sogenannten Scheinanglizismus handelt. Das heißt, dass er wie eine englische Bezeichnung klingt, ohne es tatsächlich zu sein, wie es auch bei den Worten “Handy”, “Oldtimer” und “Beamer” – drüben heißt es “mobil-” bzw. “cell phone”, “vintage car” und “projector” – der Fall ist. Das, was hierzulande als “Ego-Shooter” bezeichnet wird, heißt “richtig” bzw. im Original “First Person Shooter” oder kurz “FPS”.

Der Bedeutungswandel geht wahrscheinlich auf die vermeintliche “1:1″-Übersetzung zurück: Es wird gemeinhin einfach angenommen, dass mit “Ego-Shooter” nicht die Kameraposition, sondern der dem Spiel unterstellte Zweck gemeint ist. Die Titel würden dazu dienen, das Selbstwertgefühl des jeweiligen Spielers, sein “Ego”, durch Schießen, aufzuwerten. Damit wird dem Spiel wie auch den Spielern schließlich eine besonders rücksichtslose Gesinnung bzw. Egoismus unterstellt. Wann diese Bedeutung begonnen, hat sich ihren Weg zu bahnen, kann nur schwer ermittelt werden. Besonders prägnant dürfte aber 2007 das Symposium für Medienethik in Stuttgart gewesen sein. Regine Pfeiffer, Pädagogin und Schwester des Kriminologen Christian Pfeiffer, sprach den GameStar-Redakteur Gunnar Lott auf die inhaltliche Richtigkeit einer Aussage an, mit der er im Spiegel zitiert worden war. Anstatt sich jedoch auf eine Diskussion einzulassen, sagte er schlicht, dass er auf diesem Niveau nicht diskutieren werde. Schockiert über diesen Umgangston stieß Frau Pfeiffer ein “Sie, Sie, Sie sind ja ein richtiger Ego-Shooter!” hervor.[289]

"Ich-Findung mit Hilfe von Gewaltfantasien."

Eine interessante Nuance: Der Begriff wird personifiziert. “Ego-Shooter” ist hier nicht mehr (nur) das Spiel, sondern (auch) der Spieler wird mit dem Verdikt des “Ego-Shooters” belegt. Weitere Beispiele, bei denen dem Begriff “Ego-Shooter” ebenfalls diese Bedeutung zuge-

wiesen wird, sind dabei jedoch schwer zu fassen, da es teilweise mehrere Interpretationsmöglichkeiten gibt. So liegt es beispielsweise bei dieser Zeile:

> *"Dann schlüpft er in die Helden-Rolle von Ego-Shootern und taucht ein in die Welt des Krieges."*[290]

Ob hier mit der "Helden-Rolle von Ego-Shootern" die von dem im jeweiligen Titel im Rahmen der Story angebotene Heldenrolle oder die einer Spielfigur – die des "Ego-Shooters" – gemeint ist, wird allein der Autor wissen.

In anderen Fällen ist es dagegen klarer:

> *"Man nennt die Gattung Ego-Shooter: Ich-Findung mit Hilfe von Gewaltfantasien im virtuellen Raum."*[291]

Hier können im Grunde keine Zweifel daran bestehen, dass mit der "Ich-Findung" eine Interpretation von "Ego-Shootern" vorliegt, die nicht im Sinne des Erfinders ist.

Oftmals verbietet sich eine Bewertung, da sich der eigentliche Sinngehalt nicht ermitteln lässt. So lässt sich beispielsweise kaum feststellen, ob derjenige, der den Begriff "Ego-Shooting" verwendet, das Schießen zur Steigerung des Egos oder das Spielen eines Ego-Shooters meint. Dabei muss es auch gar nicht zwingend um Videospiele gehen. Schließlich wird der Begriff "Ego-Shooting" teilweise für ein Foto-Shooting verwendet, dessen Zweck tatsächlich die Steigerung des Selbstbewusstseins ist (Jedoch nicht das des Shooters, sondern das des Geshooteten.). Selbst ein besserer Fotoautomat, bzw. das Fotoschießen per Selbstauslöser, wird schon als "Ego-Shooting" bezeichnet.[292]

"Generation Egoshooter."

Die neueste Herausforderung bietet ein Artikel bei Spiegel Online über das soziale Engagement Jugendlicher nach einem Erdbeben. Unvermittelt und wie selbstverständlich taucht der Begriff Ego-Shooter auf, der – wenn auch eindeutig negativ besetzt – nicht im Zusammenhang mit Videospielen genannt wird:

> *"Mitmischen, anpacken, gestalten: Ein Erdbeben hat in Neuseeland eine Jugendbewegung in Gang gesetzt und einen neuen Gemeinsinn entfacht. Wir-Gefühl statt Ego-Shooter."*[293]

Recherchen über den Hintergrund verlaufen im Sande und wegen des Umstands, dass als Autorin auch eine offenbar englischsprachige Journalisten genannt wird, muss das nächste Level als erreicht gelten, nämlich die Ermittlung der möglicherweise im englischen Sprachraum dem Begriff "Ego-Shooter" zugedachten Bedeutung. Hier bietet es sich als letzten Ausweg an, den Telefonjoker zu nehmen und schlicht bei Oliver Trenkamp, dem Redakteur, nachzufragen. Dankenswerterweise hat er umgehend geantwortet und Licht ins Dunkle gebracht:

> *"Danke für Ihre Mail und Ihr Interesse. In diesem Text-Vorspann war "Ego-Shooter" tatsächlich als Wortspiel für ichbezogene Jugendliche gemeint, wobei mir durchaus klar ist, dass es eigentlich als Bezeichnung für ein Spiel-Genre verwendet wird."*

Bei der „Zeit" war schon vorher in einem Teaser zu einem Artikel über die Freiwilligenarmee der Bundeswehr von der „Generation Egoshooter" die Rede. [294] Im Text charakterisiert die Autorin Dagmar Rosenfeld die neuen Rekruten. Es habe Befürchtungen gegeben, dass die Bundeswehr „zum sozialen Auffangbecken oder gar zum Spielfeld für die Generation Egoshooter verkommt". Einer Erklärung, was unter der „Generation Egoshooter" zu verstehen sei, bleibt sie zwar schuldig, doch die Motive der Soldaten werden dabei umso farbenfroher beschrieben: Es ist von „männlicher werden" und „Kameradschaft" die Rede, von jungen Männern, die es „in den Kampf" zieht, aber auch „wegen dem Geld" zum Bund wollen, die den Dienst an der Waffe als „gut bezahltes Abenteuer" sehen und etwas erleben wollen.

35. Teaser bei der Zeit.

Vielleicht ist „farbenfroh“ doch das falsche Wort – „olivgrün“ oder „braun“ könnten es besser treffen. Rosenfeld selbst vermisst bei den hauptsächlich aus Haupt- und Realschülern bestehenden Rekruten, die „hehren Werte […] der Bundeswehr“ und äußert die Vermutung, dass nicht nur zu wenige, sondern auch die falschen in die Kasernen gekommen sind.

"Ein Ego-Shooter – im wahrsten Sinne des Wortes."

Ein weiteres Beispiel ist die Anmoderation eines Beitrags fürs Heute Journal über die erste Beisetzung eines Opfers des Massakers von Utøya:

> *„Und alle starben sie, weil ein einziger sich wichtig fühlen wollte. Ein Ego-Shooter – im wahrsten Sinne des Wortes. Nicht nur für die Norweger ist nach wie vor schwer zu begreifen, was ihnen da widerfahren ist.“*

Ob nun bewusst oder unbewusst im “falschen” Kontext gebraucht, wenn über “Ego-Shooter” gesprochen wird, kann mittlerweile nicht mehr davon ausgegangen werden, dass das Spielgenre oder ein konkreter Titel gemeint ist. Ebenso wenig kann ausgeschlossen werden, dass derjenige, der das Wort verwendet, hiermit nebenbei eine (Ab-) Wertung von First-Person-Shootern zum Ausdruck bringen möchte. Diese Entwicklung wird nicht jeder Gamer begrüßen und darüber, wie man hierauf reagieren soll – z. B. pedantisch auf die korrektere Bezeichnung als “First Person Shooter” zu bestehen – herrscht auch keine Einigkeit. Gewissheit besteht allein darüber, dass der Terminus “Ego-Shooter” ein neues Level erreicht hat.

Bemerkenswert ist dabei, dass das von den Medien transportierte Bild des First-Person-Shooter spielenden Außenseiters nur bedingt zutrifft: Spielegegner selbst stellen regelmäßig fest, dass die Nutzung derartiger Spiele durch (männliche) Schüler nicht die Ausnahme, sondern die Regel darstellt. Pfeiffer kam 2005 bei der Befragung von 23.000 Kindern und Jugendlich zu dem Ergebnis, das 80 % der 14-/15-Jährigen bereits Videospiele „ab 18“ nutzen.[295] Rudolf H. Weiß stellte in Stichproben fest, dass die sogenannten „Triple A“-Titel

„Grand Theft Auto IV“, „Call of Duty: Modern Warfare 2“ und „Call of Duty: Black Ops 2“ von 53, 63 und 67 % der befragten Schüler im Alter von ca. 14 Jahren bereits genutzt wurden.[296] Die Wissenschaftlerin Cheryl K. Olson kam zu dem Ergebnis, dass „ein Nichtspielen heutzutage ein Zeichen von fehlender Sozialkompetenz“ sei.[297] Trotzdem sind Videospiele nicht bloß Jugendkultur: In Deutschland liegt das Durchschnittsalter der Gamer bei 31 Jahren.[298]

36. Anzeige der Schweizer SonntagsZeitung.

[288] Reinhard Baumgart, Der lange Film zum kurzen Abschied, Die Zeit v. 11.01.1985.
[289] Gunnar Lott, Viel Feind, viel Ehr', kaliban.de v. 06.12.2007.
[290] Gerd Niewerth, Rätsel um den korsischen Vierfach-Mörder, derwesten.de v. 13.11.2012.
[291] Holger Kreitling, Der Computer ist ein guter Freund für den Gewalttätigen, welt.de v. 29.04.2002.
[292] egoshooting GmbH, Was ist es?, egoshooting.com.
[293] Cheryl Norrie/dpa/otr, Aufwachsen in Neuseeland: Wir Trümmer-Jugendlichen, spiegel.de v. 27.07.2013.
[294] Dagmar Rosenfeld, Männlicher werden, zeit.de v. 09.04.2011.
[295] Theresia Höynck/Christian Pfeiffer, Verbot von Killerspielen? Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes, ZRP 3/2007, S. 92.
[296] Rudolf H. Weiß, Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen 18+ durch 14 Jährige (8/2013), S. 3.
[297] Cheryl K. Olson nach: Heiko Gogolin, Harvard-Studie zu Videospielen: "Nichtspielen ist ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz", spiegel.de v. 03.05.2008.
[298] Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V, Games-Report 2011, S. 5.

Spielekiller

03.09.2008

Interessanterweise finden sich in Bayern nicht nur die schärfsten Spielegegner, sondern mit der "GameStar" und der "PC Games" in München bzw. dem fränkischen Fürth auch die bekanntesten Spielefachzeitschriften der Republik. Somit bestehen naturgemäß gewisse Spannungen, die sich im Wahlkampf um die Wahlen zum 16. Bayerischen Landtag am 28. September 2008 verschärften. Nach einem Expertengespräch mit Prof. Dr. Christian Pfeiffer teilte der bayerische Innenminister Joachim Hermann mit, dass das bestehende Verbot des § 131 StGB wirkungslos sei und daher ein neues "Killerspielverbot" – gewisse Spiele würden "weder in Kinder- noch in Erwachsenenhände" gehören – her müsse.[299] Die "PC Games"-Redaktion wähnte "Killerspiele" als Wahlkampfthema instrumentalisiert und startete als Reaktion die Aktion "Ich wähle keine Spielekiller".

"Nicht diskriminieren und bevormunden lassen"

Am 03.09.2008 veröffentlichte die "PC Games" auf ihrer Internetseite einen Musterbrief und forderte "alle volljährigen, wahlberechtigten Spielefans in Bayern auf, diesen Brief auszudrucken, auszufüllen und zu unterschreiben" und "das Dokument Ihrem Abgeordneten und Kandidaten an den Infoständen ihrer Stadt in die Hand" zu drücken. Sebastian Thöing und Petra Fröhlich wollten damit Politikern verdeutlichen, dass Videospiele sich – nach Umfragen liegt das Durchschnittsalter bei ca. 35 Jahren – entgegen vieler Medienberichte nicht nur an Kinder richten und erwachsene Spieler sich daran stören, wenn Politiker ihnen ihre Freizeitgestaltung vorschreiben bzw. Spiele und Spieler kriminalisieren wollen. So auch der Aufruf an die Leser:

"Machen Sie deutlich, dass Sie sich als Bürger und Wähler des Freistaates Bayerns nicht diskriminieren und bevormunden lassen wollen."

Zusammen mit dem Brief stellten die "PC Games" auch eine Liste der Abgeordneten inklusive der jeweiligen E-Mailadressen zur Verfügung. Die Aktion fand bei Gamern großen Anklang und wurde auf vielfältige Weise unterstützt, so legte der Onlineversender 3dsupply bis zum 25.09.2008 allen Bestellern aus Bayern ein kostenloses "Ich wähle keine Spielekiller"-T-Shirt bei – Auswärtige konnten es für 9,90 € erstehen. Auch in der Tagespresse wurde ausführlich über die Aktion und das Anliegen der Initiatoren berichtet.

Landtagswahl in Bayern 2008: Ich wähle keine Spielekiller

An die Abgeordneten und Landtagskandidaten der Christlich Sozialen Union (CSU)

Sehr geehrter Abgeordneter, sehr geehrter Kandidat,

mit Entsetzen habe ich die Forderungen des CSU-Innenministers Joachim Herrmann nach einem Verbot sogenannter „Killerspiele" zur Kenntnis genommen. Damit folgt Joachim Herrmann der Auffassung seines Vorgängers Günther Beckstein, des CSU-Bewerbers für das Amt des Bayerischen Ministerpräsidenten. Unter anderem halten beide den „derzeitigen Jugendschutz bei Computerspielen für völlig unzureichend".

Diese zugespitzten Äußerungen zeugen von fehlender Sachkompetenz und der mangelnden Bereitschaft, sich mit einem neuen Medium auseinanderzusetzen - ein Medium, das in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist. 28 Prozent aller Deutschen über 14 Jahre spielen digitale Spiele. Am Ende dieses Jahres wird es mehr als 4,3 Millionen zusätzliche Spielkonsolen in Deutschlands Haushalten geben (Quelle: Branchenverband BITKOM, 19. August 2008).

Kinder- und Jugendschutz ist wichtig und wertvoll und aus gutem Grund in der Verfassung verankert. **Wie Ihnen bekannt ist, gelten in Deutschland diesbezüglich schon jetzt die europaweit schärfsten Gesetze:** Mitte dieses Jahres wurde das Jugendschutzgesetz auf Initiative von Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen erweitert.

Seit 1. April 2003 werden Computer- und Videospiele - analog zu Spielfilmen - mit eindeutigen, auffälligen Alterskennzeichnungen versehen. Laut Statistik der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) sind fünf Prozent aller im Jahre 2007 eingereichten Spiele auf ein erwachsenes Publikum zugeschnitten und daher mit „Keine Jugendfreigabe" eingestuft.

Ich gehöre zu diesem erwachsenen Publikum und empfinde es als unerträglich, dass Sie sich anmaßen, in verfassungswidriger Art und Weise in meine Freizeitgestaltung einzugreifen.

Als volljähriger Bürger und Wahlberechtigter fordere ich Sie auf...
- den irreführenden und diskriminierenden Begriff „Killerspiele" aus der politischen Diskussion zu nehmen.
- nicht länger das Vertrauen der Öffentlichkeit in die bestehenden staatlichen Jugendschutzmechanismen durch unsachliche Kritik zu untergraben.
- Ihrer Verantwortung nachzukommen und Ihren Beitrag zu einer Steigerung der Medienkompetenz von Eltern, Pädagogen sowie erzieherisch verantwortlichen Personen zu leisten.
- die Computer- und Videospiele-Industrie in Bayern und insbesondere die Ausbildung in diesen zukunftsträchtigen Berufen zu fördern.

Die Gängelung und Bevormundung der Wähler und Bürger des Freistaates Bayern empfinde ich als Zumutung. Aus diesem Grund werde ich Ihre Partei und Sie persönlich bei der bevorstehenden Landtags-/Bezirkstagswahl am 28. September 2008 nicht mit meinen Stimmen unterstützen.

Mit freundlichen Grüßen

Diese Aktion wird unterstützt von folgenden Medienpartnern:

37. Der Musterbrief.

Im Schreiben wird der deutsche Jugendschutz als berechtigt, effektiv aber auch als ausreichend dargestellt. Dies gelte insbesondere seit der durch die Bundesfamilienministerin von der Leyen durchgeführten Gesetzesänderung in Bezug auf die Indizierung. Nach einem Forderungskatalog, in dem die Volksvertreter unter anderem dazu angehalten werden, den irreführenden und diskriminierenden Terminus "Killerspiel" nicht mehr zu verwenden und das Vertrauen der Öffentlichkeit in die Wirksamkeit des deutschen Jugendschutzes nicht zu untergraben, endet der Musterbrief mit den folgenden Worten:

"Die Gängelung und Bevormundung der Wähler und Bürger des Freistaates Bayern empfinde ich als Zumutung. Aus diesem Grund werde ich Ihre Partei und Sie persönlich bei der bevorstehenden Landtags-/Bezirkstagswahl am 28. September 2008 nicht mit meinen Stimmen unterstützen."[300]

"Es ist mir völlig unverständlich, wie man solche Spiele verteidigen kann."

In einem Interview mit jetzt.de erklärte Fröhlich, warum die CSU für sie als Spielerin derzeit nicht wählbar sei.

Durch sie würde "erwachsenen Menschen vorgeschrieben [...], was sie zu spielen" hätten, Gamer allgemein als "potenziell gefährlich abgestempelt" sowie "pauschal kriminalisiert" werden und "suggeriert, dass hier Menschen zu Killern gemacht" würden. Die "Killerspiele" würden sich für einen populistischen Wahlkampf auch deswegen anbieten, weil es "in Deutschland keine Lobby der Computerspieler" gebe: "Es gibt niemand, der aufsteht und sich wehrt, wenn der Innenminister Computerspiele in einen Zusammenhang bringt mit Kinderpornografie oder Nazi-Propaganda". Die "PC Games" wolle dies mit der Aktion "Ich wähle keine Spielekiller!" ändern, bei der es sich "nicht um eine Wahlempfehlung" handele, sondern es darum gehe, "mit der Faust auf den Tisch zu hauen und nicht unwidersprochen zuzuschauen, wenn diese Thesen in den Raum gestellt werden":

> *"Wir wären schon sehr zufrieden, wenn wir mit der Aktion die Politiker sensibilisieren würden für die Interessen der Spieler und wenn daraufhin nicht mehr so leichtfertig von Killerspielen gesprochen würde."*[301]

Die bayerische CSU-Landtagsfraktion reagierte mit Unverständnis. Der Fraktionsvorsitzende Georg Schmid wird in einer Pressemitteilung mit den folgenden Worten zitiert:

> *"Solche brutalen, gewaltverherrlichenden Spiele führen zur Verrohung unserer Gesellschaft. Es ist richtig, dass der Freistaat Bayern entschieden dagegen vorgehen will. [...] "Menschenverachtende Killerspiele, bei denen Menschen bei lebendigem Leibe verbrannt werden oder aus purer Mordslust gemeuchelt werden sollen, gehören nicht auf Computer und Spielekonsolen. Es ist mir völlig unverständlich, wie man solche Spiele verteidigen kann."*[302]

Bei der Landtagswahl brach die CSU um 17,3 Prozentpunkte auf 43,4 % der Stimmen ein und musste mit der FDP koalieren.[303] Die "PC Games"-Aktion dürfte hierfür jedoch nur bedingt verantwortlich sein.

"GEGEN diese unsachliche, vorurteilsbehaftete Diskriminierung."

Im Jahr 2009 kam es zu einer Neuauflage der Aktion. Anlass war der am 04.06.2009 in Bremerhaven gefasste Beschluss der Innenministerkonferenz, sich für ein "Herstellungs- und Verbreitungsverbot" virtueller "Killerspiele" einzusetzen. Man wolle versuchen, dieses vor dem Hintergrund des Amoklaufs in Winnenden "so schnell wie möglich umzusetzen".[304] Betroffen von dem neuen Verbot sollten unter anderem Spiele wie "Grand Theft Auto IV" und "Counter-Strike" sein.[305] Gemeinsam mit der "GameStar" forderte die "PC Games" bereits am folgenden Tag die wahlberechtigten Leser auf, das aktualisierte Schreiben im Vorfeld von Europa- (07.06.2009) und Bundestagswahl (27.09.2009) an "Kandidaten, Abgeordnete, Parteien und prominente Politiker zu" senden. Hierbei zeigten sich die Initiatoren dadurch ermutigt, dass ein geplantes Verbot von "Paintball" nach öffentlichen Protesten vertagt wurde. Der eindringliche Appell der "GameStar"-Redaktion:

38. T-Shirt zur 2. Aktion von 3dsupply.

> *"Wir bitten Sie: Wenn Sie sich GEGEN diese unsachliche, vorurteilsbehaftete Diskriminierung wehren möchten und Sie sich stattdessen FÜR wirksamen Jugendschutz einsetzen wollen, dann machen Sie mit! Nutzen Sie die Wahlkampfphase -- in dieser Zeit hören Ihnen jene zu, die von Ihnen gewählt werden möchten!"*[306]

In der neuen Fassung wurde nunmehr auch darauf verweisen, dass gewaltverherrlichende Videospiele schon nach der aktuellen Gesetzeslage "aus gutem Grund verboten" seien, ein generelles Verbot von Computerspielen für Erwachsene aber den Rahmen sprengen würde. Gegenüber der ursprünglichen Version zur bayerischen Landtagswahl wurde der Forderungskatalog von

vier auf fünf Punkte erweitert. Hinzugekommen war der Appell an die Politik, den "Vollzug bestehender Gesetze zu verbessern und zu gewährleisten, dass Kindern und Jugendlichen nur Computer- und Videospiele entsprechend der USK-Jugendfreigabe zugänglich gemacht werden".[307]

Entgegen der Empfehlung des Bundesinnenministers kam das geplante "Killerspielverbot" nicht zustande. Möglicherweise ist hierfür die bayerische FDP verantwortlich, die sich schon im April querstellte: Man wolle sich nicht an der "reflexartigen Forderung" beteiligen. Diese sei "ein Zeichen von Hilflosigkeit", so der bayerische Wirtschaftsminister Martin Zeil, der an Herrmann appellierte "seinen Verbotsaktionismus zu lassen".[308]

"Petition gegen ein Verbot von Action-Computerspielen"

Ein weiteres „verdecktes“ Revival erlebte die Aktion durch die von Peter Schleußer eingereichte Petition gegen ein Verbot von Action-Computerspielen. Dieser hatte als Begründung für sein Anliegen – "der Deutsche Bundestag möge sich gegen den Beschluss der Innenministerkonferenz vom 5. Juni 2009 entscheiden, der ein "Herstellungs- und Verbreitungsverbot" von Action-Computerspielen vorsieht" – schlicht den aktualisierten Text von "Ich wähle keine Spielekiller" verwendet. Obwohl dies den Verantwortlichen bei der "PC Games" klar war und sie auf diesen Umstand hinwiesen, forderten sie die Leser zur Unterzeichnung der am 07. Juli 2009 freigeschalteten Petition auf. Auch von anderer Seite gab es eine breite Unterstützung, um das für eine Auseinandersetzung mit der Petition erforderliche Quorum von 50.000 Unterstützern zu erreichen.[309] Dieses Ziel wurde bereits am 14. Juli 2009 – gerade einmal sieben Tage nach der Freischaltung der Petition – erreicht.[310] Bis zum Ende der Mitzeichnungsfrist am 19. August 2009 konnten insgesamt 73.002 Unterstützer gesammelt werden.[311]

39. Petition – mit Spraylogo beworben.

Schleußer äußerte sich in Interviews mit dem Stern[312] und golem[313] zu seinem Anliegen. Anlass für das Einreichen der Petition sei für ihn der Beschluss der Innenministerkonferenz gewesen: "Ein Verbot von Action-Computerspielen geht zu weit". Seine Hoffnung sei, dass sich nunmehr "auf politischer Ebene mit den Sorgen der Spieler auseinandergesetzt" werde. Sich selbst beschreibt er als typisches Gamerurgestein:

> *"Natürlich bin ich selbst Computerspieler. Sogar einer der Generation C64, ich bin also mit Computerspielen aufgewachsen. Ich spiele gerne Rollenspiele, Strategie- und Aufbauspiele, Militärsimulationen und auch Ego-Shooter. Im realen Leben habe ich den Dienst an der Waffe verweigert und sehe da nicht den geringsten Widerspruch zu meinem Hobby."*

Am 17.05.2010 kam es zur Anhörung Schleußers im Petitionsausschuss, wobei sich der Termin als relativ unspektakulär herausstellte. Von der Innenministerkonferenz gefasste Beschlüsse sind reine Empfehlungen und als solche für die Bundesregierung nicht verbindlich, so dass ein Verbot nicht unmittelbar drohte. Weiter versicherte Dr. Hermann Kues – Parlamentarischer Staatssekretär im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) – dass die Bundesregierung momentan keine Verschärfung des § 131 StGB in Hinblick auf Videospiele plane. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) fasste diese Stellungnahme positiv auf:

> *"Wir begrüßen das Signal der Bundesregierung, vorerst keine Verschärfung der aktuellen Gesetzeslage vornehmen zu wollen."*[314]

Diese Entscheidung muss auch vor dem Hintergrund gesehen werden, dass das aus Angehörigen des Amoklaufs von Winnenden bestehende Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden ebenfalls eine Petition – jedoch mit entgegengesetztem Ziel – vorgelegt hatte. Vom 22. April 2009 bis zum 15. Januar 2010 waren 85.000 Unterschriften für ein Verbot von "Killerspielen" gesammelt worden. Die Unterschriftenlisten wurden der Bundestagsvizepräsidentin Katrin Göring-Eckardt übergeben.[315]

"Den Vollzug bestehender Gesetze zu verbessern."

Abschließend beraten wurde Schleußers Petition – zusammen mit 92 weiteren sachgleichen Petitionen – am 27.09.2012. In der Abschlussbegründung schreibt der Petitionsausschuss erwartungsgemäß, dass der Deutsche Bundestag in Hinblick auf die Innenministerkonferenz nicht tätig werden könne, führt aber ergänzend aus, dass er "die gesetzlichen Regelungen für sachgerecht" halte – Verschärfungen also nicht als erforderlich angesehen würden. Weiter wurde die Petition aufgrund der in der Begründung enthaltenen Forderung, "den Vollzug bestehender Gesetze zu verbessern", an die hierfür verantwortlichen Landesregierungen weitergeleitet.[316] Daraufhin wurde in einzelnen Landtagen unter Ausschluss der Öffentlichkeit beraten, wie der Jugendschutz optimiert werden könne.

---

[299] Sebastian Thöing, Hermann fordert Verbot von Killerspielen, pcgames.de v. 01.09.2008.
[300] Sebastian Thöing/Petra Fröhlich, PC-Games-Aktion zur bayerischen Landtagswahl, pcgames.de v. 03.09.2008.
[301] Petra fröhlich, nach: Dirk von Gehlen, Ich wähle keine Spielekiller - Petra Fröhlich kämpft fürs Image der Computerspieler, jetzt.sueddeutsche.de v. 10.09.2008.
[302] Georg Schmid, zitiert nach: Petra Fröhlich, PC-Games-Aktion schlägt Wellen bis ins Herz der CSU, pcgames.de v. 06.09.2008.
[303] Wikipedia, Eintrag: Landtagswahl in Bayern 2008, de.wikipedia.org - Stand: 17.03.2014.
[304] Martin Lutz, Innenminister wollen die Killerspiele verbieten, welt.de v. 05.06.2009.
[305] PC Games, Ich wähle keine Spielekiller / Killerspieleverbot, pcgames.de.
[306] Peter Smits, »Killerspiele«-Verbot - GameStar-Leser wehren sich, gamestar.de v. 05.06.2009.
[307] Peter Smits, »Killerspiele«-Verbot - GameStar-Leser wehren sich, gamestar.de v. 05.06.2009.
[308] Peter Grubmair, Killerspielverbot vom Tisch: CSU gescheitert, gamezone.de v. 02.04.2009.
[309] Sebastian Thöing, Online-Petition, pcgames.de v. 14.07.2009.
[310] Peter Steinlechner, Über 50.000 zeichnen Onlinepetition Action-Computerspiele, golem.de v. 14.07.2009.
[311] Deutscher Bundestag, Petition 4958, epetitionen.bundestag.de.
[312] Ulf Schönert, "Ein unglaublicher Generationenkonflikt", stern.de v. 18.07.2009.

[313] Peter Steinlechner, "Ein Verbot von Action-Computerspielen geht zu weit", golem.de v. 13.07.2009.
[314] Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Stellungnahme des BIU zur Anhörung der Petition gegen ein Verbot von Action-Computerspielen: "Wir begrüßen das Signal der Bundesregierung, vorerst keine Verschärfung der aktuellen Gesetzeslage vornehmen zu wollen.", biu.de v. 17.05.2010.
[315] Volker Briegleb, 185.000 Unterschriften gegen Waffen und Killerspiele, heise.de v. 18.06.2010.
[316] Petitionsausschuss, Abschlussbegründung - Petition 4958, epetitionen.bundestag.de.

Kölner Aufruf

08.12.2008

Am 08.12.2008 wurde der von Prof. Maria Mies, Prof. Jochen Krautz und Dipl.-Soz. Päd. Elke Ostbomk-Fischer initiierte "Kölner Aufruf gegen Computergewalt" in der Zeitschrift "Zeit-Fragen" (Ausgabe Nr. 50/2008) veröffentlicht. Dessen Unterzeichner, unter denen sich "prominente Schriftsteller, Musiker, Friedensaktivisten, Lehrer und Eltern" befinden, setzten sich gegen gewaltdarstellende Videospiele ein.[317] Kritisiert werden weiter Wissenschaftler, die als "Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie" bezeichnet werden. Hierauf dürfte auch die Namensgebung zurückgehen:[318] In Köln befindet sich nicht nur eine Niederlassung des Publishers "Electronic Arts", sondern auch das von diesem und "Nintendo" bezuschusste "Projekt Spielraum" der Fachhochschule Köln – eine Einrichtung, die sich der Information über den verantwortungsbewussten Umgang mit Videospielen verschrieben hat.[319] Der "Kölner Aufruf" wurde weiter als Kampfansage an die Computerspielmesse "Gamescom" verstanden, die – nach dem Ende der "Gamesconvention" in Leipzig – ab 2009 in Köln stattfinden sollte.[320]

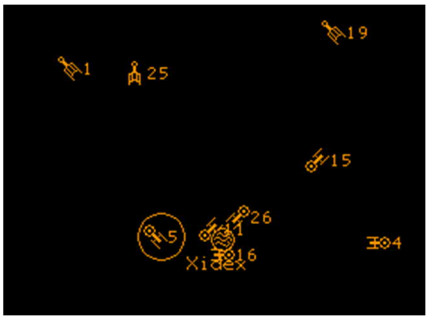
Trotz vielfältiger Unterstützung – so konnten der damalige bayerische Innenminister Joachim Herrmann und der ehemalige niedersächsische Justizminister Prof. Dr. Christian Pfeiffer als Unterzeichner gewonnen werden – mussten sich die Initiatoren des "Kölner Aufruf" auch Kritik gefallen lassen. Zum einen wurde die Nähe des Aufrufs und einiger seiner Unterzeichner zur Zeitschrift "Zeit Fragen" kritisiert: Diese fungierte bis zu seiner Auflösung im Jahr 2002 als Sprachrohr[321] des vom Bundesfamilienministerium als "Sekte" geführten "Vereins zur Förderung der Psychologischen Menschenkenntnis".[322] Zum anderen wurde der "Kölner Aufruf" auch inhaltlich kritisiert, da er "pauschale Diffamierungen"[323]

enthalte sowie die Ausführungen über einen militärischen Hintergrund zeitgenössischer Videospiele wenig glaubhaft waren. So heißt es über Letzteren:

> *"Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden: Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert, die Tötungshemmung wird abgebaut. Genauso werden durch Killerspiele Kindern und Jugendlichen Spezialkenntnisse über Waffen und militärische Taktik vermittelt, denn diese sogenannten „Spiele" sind in Wirklichkeit Simulationen der Kriegsrealität [...]. Wir fordern, dass die Herstellung und Verbreitung von kriegsverherrlichenden und gewaltfördernden Computerspielen für Kinder und Erwachsene verboten werden [...]."*[324]

"Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee"

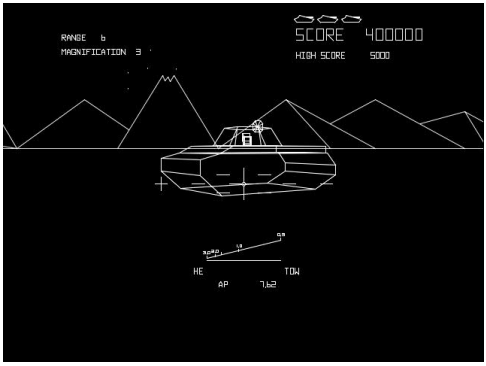
Entgegen dieser Darstellung handelte es sich bei den ersten First-Person-Shootern nicht um militärische Produktionen. Als Urväter den Genres gelten die 1974 veröffentlichten Videospiele "Maze War" und "Spasim" (Abgekürzt von "Space Simulation"). Ersteres, bei dem sich Spieler in einem Labyrinth bewegen und aufeinander schießen konnten, wurde von Steve Colley am Ames Research Center der NASA entwickelt.[325] Letzteres basierte auf dem Spiel "Empire", das die Abschlussarbeit einer von John Daleske an der Iowa State University unterrichteten Klasse war. Die Spieler konnten Raumschiffe lenken und bekämpfen, die dem 1966 geschaffene "StarTrek"-Universum entliehen waren. Das Spiel war für das PLATO-System (Akronym von "Programmed Logic for Automatic Teaching Operations"), einer elektronischen Lernplattform der University of Illinois, programmiert worden.[326]



40. Screenshot aus dem Spiel „Empire".

James Allen Bowery, der für PLATO eines der ersten E-Mailsysteme programmierte, entwickelte 1974 das von "Empire" beeinflusste "Spasim", das – anders als "Empire" – über eine dreidimensionale Spielumgebung verfügte.[327] Der Vollständigkeit halber soll nicht unerwähnt bleiben, dass das PLATO-System ursprünglich mit militärischen Geldern bezuschusst wurde: Nach dem zweiten Weltkrieg sollte Veteranen durch computergestützte Lernplattformen eine universitäre Ausbildung ermöglicht werden. Von 1962 an wurden Mittel von der National Science Foundation gewährt.[328]

Das Militär kam erst später "in's Spiel": Unter anderem von "Spasim" inspiriert programmierten Edo Haefeli und Nelson Bridwell an der Northwestern University für das PLATO-System 1975 das Videospiel "Panther", in dem sich die Spieler mit Panzern duellieren konnten.[329] 5 Jahre später veröffentlichte Atari das kommerzielle Arcadespiel "Battlezone" mit ähnlicher Optik, wobei der Entwickler Ed Rotberg betont, dass "Battlezone" nicht auf "Panther" basiere, sondern höchstens eine Inspirationsquelle gewesen sei. Vorbild sei vielmehr das 2D-Spiel "tank" gewesen.[330] Im Dezember 1980 trat eine Gruppe von pensionierten Generälen der US-Army an Atari mit der Idee heran, aufbauend auf dem Spiel "Battlezone" einen Trainingssimulator für den M2 Bradley IFV-Schützenpanzer der US-Streitkräfte zu entwickeln. Ziel sollte nicht die Desensibilisierung der Soldaten sein, sondern diese mit dem System vertraut zu machen sowie die Freund-/Feinderkennung anhand der Silhouette von Fahrzeugen zu trainieren. Atari stimmte zu, worüber sich Ed Rotberg und andere Entwickler wenig begeistert zeigten. In einem Interview sagte er, dass er die Arbeit am "Bradley Trainer" auch wegen des politischen Hintergrunds "gehasst" habe:



41. Der militärische „Bradley Trainer“.

> *"Ich war strikt gegen einen Einstieg von Atari in dieses Geschäft. Vergesst nicht, 1981 war die Welt eine andere als heute. Die Sowjetunion existierte noch und wurde als die größte Bedrohung für unsere Nation wahrgenommen. Mein Argument war, dass viele von uns Entwicklern die Möglichkeit gehabt hatten, für Unternehmen mit Beziehungen zum Militär zu arbeiten, sich aber bewusst dafür entschieden hatten für ein weniger involviertes Unternehmen zu arbeiten. [...] Die ganze Sache spitzte sich bei der nächsten Brainstorming-Session weiter zu. Bei einem Treffen kam es zwischen mir und dem damaligen Abteilungsleiter zu einer lautstarken Auseinandersetzung [...]."*[331]

Letztendlich wurden vom "Bradley Trainer" nur zwei Prototypen hergestellt, von denen einer an das US-Militär übergeben wurde. Bei diesem soll es sich um die erste virtuelle Gefechtssimulation des US-Militärs gehandelt haben. Das Militär begann Mitte der 80er Jahre selbst mit der Entwicklung von SIMNET, welches die Simulation von Panzern, Helikoptern und Flugzeugen erlaubte. Das Programm wurde 1987 fertiggestellt und in den 90ern durch Nachfolgeprogramme ersetzt.[332] Tatsächlich gehen Unterhaltungsspiele somit allgemein nicht auf militärische Entwicklungen zurück: Vielmehr ist das Gegenteil die Regel: Modifizierte Varianten von kommerziellen Produktionen werden regelmäßig – so beispielsweise die auf "Operation Flashpoint" basierende "Virtual Battlespace"-Reihe von Bohemia Interactive[333] – vom Militär genutzt. Nur in Einzelfällen verhält es sich anders. Allein die "America's Army"-Reihe wurde direkt im Auftrag des US-Militärs als kostenloses Werbespiel für die Öffentlichkeit entwickelt. Aus lizenzrechtlichen Gründen wurde auch das einen Häuserkampf simulierende "Full Spectrum Warrior" veröffentlicht, doch bei diesem Titel handelt

42. Das Werbespiel „America's Army 3".

es sich um keinen "First Person Shooter". Des Weiteren existieren kommerzielle Spiele von Personen, die zuvor an militärischen Entwicklungen mitgewirkt haben. So gründete der an SIMNET beteiligte Brian Soderberg "Zipper Interactive", das vornehmlich für die 2002 entstandene "SOCOM"-Reihe – ebenfalls kein First-Person-Shooter – auf Sonys Playstation bekannt ist.[334]

"Die erste wirkliche Vermischung"

Die Behauptung, dass "Killerspiele" auf militärische Entwicklungen zurückgingen, wird regelmäßig auf missverstandene Ausführungen von Dave Grossman gestützt. In seiner Publikation „Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?“ finden sich diese Ausführungen:

> *„Die Einführung von Simulatoren ist unbestreitbar verantwortlich für den Anstieg der erfolgreich tötenden Soldaten von 15 bis 20 Prozent im Zweiten Weltkrieg auf 95 Prozent im Vietnamkrieg. Im Falklandkrieg lag dieser Wert für die argentinischen Soldaten, die mit zivilen Zielscheiben übten, bei 10 bis 15 Prozent. Dagegen erreichten die mit modernen Methoden trainierten britischen Soldaten über 90 Prozent. Daher wissen wir, dass – unter ansonsten gleichen Umständen – 75 bis 80 Prozent aller tödlichen Schüsse auf dem modernen Schlachtfeld eine unmittelbare Folge des Einsatzes von Simulatoren sind. Inzwischen haben diese Simulatoren in unseren Haushalten und Spielhallen in Form gewaltverherrlichender Videospiele Einzug gehalten.“*[335]

Grossman führt zwar aus, dass es gegenüber dem Zweiten Weltkrieg durch den Einsatz von „Simulatoren“ zu einer Erhöhung der Schussrate von Soldaten im Vietnam- und Falklandkrieg gekommen sei. Zum Zeitpunkt dieser Konflikte, 1973 und 1982, existierten jedoch keine Videospiele, die hierzu hätten herangezogen werden können. Hiervon geht auch Grossman selbst nicht aus, der in einem Interview „Duck Hunt“ („Das erste Spiel war eine Entenjagd“)[336] als erstes vom Militär genutzte Videospiel bezeichnet hat, das erst 1984 erschien.[337] Das Missverständnis ist darauf zurückzuführen, dass Gross-

man mit „Simulatoren“ nicht Videospiele, sondern Schießübungen der regulären Ausbildung meint, in deren Rahmen Soldaten üben, „auf realistische Zielscheiben mit menschlichen Umrissen zu feuern“.[338] Bei der Gelegenheit eines Interviews, in dem Grossman mit dem falschen Verständnis seiner Publikationen konfrontiert wurde, stellte er den Zusammenhang richtig und betonte, dass nicht die zivilen Videospiele auf militärischen Simulationen beruhen, sondern dass zivile Videospiele nach entsprechenden Modifikationen vom Militär genutzt wurden:

43. Spielegegner: Realität mit Spiel verwechselt.

> *"Die erste wirkliche Vermischung kam, als das Militär diese Spiele aus der zivilen Welt wieder zum Training der eigenen Leute heranzog."*[339]

Das "wieder" im zweiten und die Formulierung beim ersten Zitat, wonach „diese Simulatoren in unseren Haushalten und Spielhallen in Form gewaltverherrlichender Videospiele Einzug gehalten“ haben, sind wiederum missverständlich. Grossman beschreibt das (virtuelle) Schießen auf Darstellungen von Menschen unabhängig davon, ob es im Rahmen von militärischen Schießübungen oder Videospielen („Pappkamerad“ oder „Pixel“) geschieht, da die Vorgänge für ihn aus psychologischer Sicht identisch sind:

> *„Im Zweiten Weltkrieg galt es noch als kulturelles Tabu, Schießübungen auf Abbilder von Menschen zu machen. Man tat es einfach nicht. Wir wollten uns der Dimension, daß wir Menschen töten werden, nicht stellen und ließen deshalb die Leute auf Zielscheiben schießen. Als das Militär dann zu den Abbildern von Menschen überging, wurde das in der Zivilbevölkerung mit den Killerspielen nachgeäfft.“*[340]

Grossman schreibt somit lediglich, dass der seiner Meinung nach "Killerspielen" innewohnenden Geisteshal-

tung, dass das Schießen auf Menschendarstellungen ok sei, dadurch der Weg geebnet worden sei, dass das Militär nach dem zweiten Weltkrieg beim Schießtraining runde Zielscheiben durch solche in Form einer menschlichen Silhouette ersetzt habe.

„Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert“

Für die Aussage, dass das US-Militär Rekruten mit Videospielen desensibilisiere, kann dagegen auf Grossman zurückgegriffen werden. In Hinblick auf "Marine Doom", der militärischen Variante des kommerziellen Titels "Doom", schreibt er tatsächlich von einer dahingehenden Nutzung. Nach Grossman bestehe "die wichtigste Funktion von Doom [...] darin, den Willen zu töten auszubilden, indem der Tötungsakt so oft wiederholt wird, bis er ganz natürlich wirkt“.[341] Diese Behauptung Grossmanns ist jedoch nicht unwidersprochen geblieben: "Seriöse Belege gibt es dafür nicht, eher berechtigte Zweifel" – sagt Prof. Dr. Thorsten Quandt,[342] nach Hartmut Gieselmann „diente diese Version nicht [...] für Zielübungen und zur Desensibilisierung der Rekruten, sondern zur Einübung von Gruppentaktiken und zum vertraut werden mit unbekanntem Gelände, das im Spiel nachgebaut wurde“,[343] Prof. Dr. Thomas Hausmanninger bezeichnet das Buch insgesamt als "undifferenziertes, um nicht zu sagen: ideologisches Werk [...], dem man wissenschaftlich und im institutionellen Handeln möglichst zurückhaltend und misstrauisch begegnen sollte"[344] und Prof. Dr. Michael Wagner resümiert, dass "die derzeit im Umlauf befindlichen Aussagen zur Reduktion der Tötungshemmung auf Arbeiten basieren, die einer üblichen wissenschaftlichen Kritik in keiner Weise standhalten können".[345]

Selbst auf diese eine zweifelhafte Behauptung Grossmans, nach der allein der Einsatz eines modifizierten kommerziellen Videospiels zur Desensibilisierung von Soldaten, namentlich "Marine Doom", belegt wäre, kann damit der Vorwurf des "Kölner Aufrufs" nicht gestützt werden. Weder entstammen Killerspiele allgemein "den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee", noch wird überhaupt in einem anderen Fall als "Marine

Doom" behauptet, dass durch die Nutzung der Simulation "die Soldaten [...] desensibilisiert" werden sollen. Die Formulierung ist somit so pauschal wie falsch.

Dessen ungeachtet hat eine Vielzahl von Personen die mit dem Kölner Aufruf prominent präsentierte Behauptung verbreitet. Darunter der Psychologe Rudolf Hänsel: "Zuerst blieben sie auf die US-Armee beschränkt. Die Soldaten sollten ihre Hemmungen beim Schießen auf Menschen verlieren. Später wurden diese Spiele von der Armee freigegeben – der Beginn einer großen Industrie mit riesigen Gewinnmöglichkeiten.",[346] die Südwest Presse unter Berufung auf den Neurologen Manfred Spitzer: „Diese Army-Spiele sind die Vorläufer jener gewalthaltigen Computerspiele, die heute massenhaft in deutschen Haushalten genutzt werden“,[347] der Journalist Andreas Zumach: "Ein Großteil dieser Killerspiele wurde ursprünglich im Auftrag des US-Verteidigungsministeriums entwickelt, um amerikanische Soldaten [...] zu desensibilisieren [...].",[348] der Journalist Malte Lehming: "Es ist kein Zufall, dass Killerspiele ursprünglich in Militärkreisen entwickelt wurden, um Soldaten emotionsloser, sprich: effektiver, zu machen.",[349] der Vorstandsvorsitzende der Stiftung gegen Gewalt an Schulen – Hardy Schober: "Uns geht es um die Spiele, bei denen virtuell Menschen ermordet werden. Diese Spiele sind vom US-Militär entwickelt worden, um die Empathiefähigkeit der Soldaten systematisch zu senken. Solche Spiele gehören einfach nicht auf den Markt.",[350] und der Psychiater Bert te Wildt: "Egoshooter-Spiele könnten durchaus die Persönlichkeit junger Menschen verändern; dazu seien sie sogar ursprünglich erfunden worden: Militärs hätten Killerspiele eingesetzt, um Soldaten die Tötungshemmung abzutrainieren".[351]

---

[317] epd, Aachener Friedenspreis unterstützt Aufruf gegen Computergewalt, aachener-zeitung.de v. 25.03.2009.
[318] Peter Kleinert, Killerspiele doch gefährlich! - Verharmlosungen, Fälschungen und von der Games-Industrie bezahlt, nrhz.de - Online-Flyer Nr. 177 vom 17.12.2008.
[319] FH Köln, "Watch your Game", fh-koeln.de v. 16.03.2012.
[320] Jens Ihlenfeld, "Killerspiele sind Landminen für die Seele", golem.de v. 20.12.2008.
[321] Bastian Birke, "Killerspiel"-Verbot in der Schweiz, heise.de v. 13.03.2010.
[322] LT-Drs. (BW) 12/683, S. 2.

[323] Prof. Dr. Norbert Neuß (Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur) in: Nicole Lange, Kölner Aufruf brachte das Fass zum Überlaufen, derwesten.de v. 19.01.2009.
[324] Maria Mies/Jochen Krautz/Elke Ostbomk-Fischer, Kölner Aufruf gegen Computergewalt: Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?, nrhz.de v. 14.12.2008.
[325] Steve Colley, Stories from the Maze War 30 Year Retrospective: Steve Colley's Story of the original Maze, digibarn.com.
[326] John Daleske, Empire: Timeline, daleske.com.
[327] James Allen Bowery aka Jim Bowery: Professional Resume Highlights, oocities.org.
[328] Wikipedia, Eintrag: PLATO (computer system), en.wikipedia.org - Stand: 21.05.2014.
[329] Wikipedia, Eintrag: Panther (1975 video game), en.wikipedia.org - Stand: 04.05.2014.
[330] Gerald A. Voorhees/Joshua Call/Katie Whitlock, Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games, 1. Auflage (2012).
[331] Ed Rotberg, nach: Ed Rotberg, dadgum.com.
[332] Wikipedia, Eintrag: SIMNET, en.wikipedia.org - Stand: 28.07.2014.
[333] Bohemia Interactive, VBS3, bisimulations.com.
[334] Wikipedia, Eintrag: SIMNET, en.wikipedia.org - Stand: 28.07.2014.
[335] Dave Grossman/Gloria DeGaetano, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?, 01. Auflage (2022), S. 87.
[336] Dave Grossmann, nach: Helga Zepp-LaRouche, Interview: Gewaltvideospiele sind ein Verbrechen, bueso.de v. 04.05.2007.
[337] OGDB, Eintrag: Duck Hunt, ogdb.eu - Stand: 04.04.2005.
[338] Dave Grossman/Gloria DeGaetano, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?, 01. Auflage (2002), S. 87.
[339] Dave Grossmann, nach: Helga Zepp-LaRouche, Interview: Gewaltvideospiele sind ein Verbrechen, bueso.de v. 04.05.2007.
[340] Dave Grossmann, nach: Helga Zepp-LaRouche, Interview: Gewaltvideospiele sind ein Verbrechen, bueso.de v. 04.05.2007.
[341] Dave Grossman/Gloria DeGaetano, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?, 01. Auflage (2002), S. 91.
[342] Thorsten Quandt, nach: Ben Schwan, "Menschen sind keine Automaten", taz.de v. 29.08.2011.
[343] Hartmut Gieselmann, Der virtuelle Krieg: Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel (2002), S. 24.
[344] Thomas Hausmanninger, Review: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufrufgegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen, International Review of Information Ethics Vol. 4 (12/2005), S. 61, 63.
[345] Michael Wagner, Zum Mythos der Tötungshemmung, gamestudies.typepad.com v. 31.03.2009.
[346] Rudolf Hänsel, nach: Klaus Hämmerle, Für einen Kopfschuss 100 Punkte, vol.at v. 29.08.2011.
[347] Manfred Spitzer, nach: Christoph Mayer, Extra-Steuer auf Killerspiele, swp.de v. 22.06.2010.

[348] Andreas Zumach, nach: Gewalt hat Gründe, wiesbadener-tagblatt.de.
[349] Malte Lehming, Alle Hemmungen abtrainiert, tagesspiegel.de v. 12.03.2009.
[350] Hardy Schober, nach: Chantal Louis, Für ein schärferes Waffenrecht!, emma.de v. 01.03.2013 - Ausgabe März/April 2013.
[351] Bert te Wildt, nach: Andrea Brandt, Ballern für den Bachelor, UniSpiegel v. 13.07.2009.

Winnenden

11.03.2009

Am 11. März 2009 erschoss Tim Kretschmer in der Albertville-Realschule in Winnenden sowie während der anschließenden Flucht 15 Menschen. Nachdem er von der Polizei gestellt wurde, tötete er sich selbst.[352] Abweichend von den Amokläufen in Erfurt und Emsdetten, bei denen die Täter es vornehmlich auf Lehrer abgesehen hatten,[353] zählten in Winnenden auch viele Schülerinnen zu den Opfern. Die Feministin Alice Schwarzer vermutete daher Frauenhass als Motiv des Täters.[354] In einer Pressemitteilung stellten die Staatsanwaltschaft Stuttgart und die Polizei Waiblingen dagegen fest, dass es "keinerlei Hinweise auf ein „gezieltes“ Vorgehen gegenüber Mädchen und Frauen" gebe.[355] Weiterer Schwerpunkt der Berichterstattung war, dass "auf dem Computer von Tim K. [...] ein Killerspiel gefunden" worden sei, das "laut Polizei [...] ein mögliches Motiv für den Amoklauf sein" könne. Der Spiegel präzisierte, dass "der Teenager am Abend vor dem Amoklauf gegen 19.30 Uhr" das Spiel "Far Cry 2" zuletzt genutzt habe.[356] Somit folgte auch bei dieser Tat eine "Killerspieldebatte".

"Ursprünglich in Militärkreisen entwickelt"

Von Politikern, Wissenschaftlern und Journalisten wurden die verschiedensten Zusammenhänge zwischen der Tat und Videospielen hergestellt: Der Kriminologe Prof. Dr. Hans-Dieter Schwind (CDU) bezeichnete den Umstand, dass der Täter "auf der Flucht noch weiter um sich geschossen hat, [als] ein Verhalten, das Jugendliche auch in Spielen wie Counter Strike oder Crysis lernen können",[357] der zur Untersuchung der Tat eingesetzte "Expertenkreis Amok" sprach in seinem Abschlussbericht von "gewaltverherrlichenden Computerspielen [...], die im Einzelfall als digitales Schießtraining genutzt werden können". Es würde sich "in der Regel

[...] um sog. Ego-Shooter (z. B. Counterstrike)" handeln,[358] die Dipl.-Soz. Päd. Elke Ostbomk-Fischer warnte davor, dass Menschen durch "Killerspiele" die Fähigkeit erwerben würden, "durch gezielten Kopfschuss zu töten",[359] der Journalist Malte Lehming berief sich auf die Verschwörungstheorie, dass "Killerspiele ursprünglich in Militärkreisen entwickelt wurden, um Soldaten emotionsloser [...] zu machen",[360] was der Abgeordnete Karl Zimmermann (CDU) sogar im baden-württembergischen Landtag tat – "damals hat das Pentagon 50 Millionen Dollar zur Entwicklung sogenannter WarGames ausgegeben [...]. Aus diesen Kriegsspielen haben sich die Killerspiele entwickelt",[361] der Vorsitzende der Deutschen Polizeigewerkschaft Hessen Heini Schmitt gab zu bedenken, dass "in allen Fällen, in denen es zu Amokläufen kam, die Täter einen ausgeprägten Hang zu sogenannten Killerspielen hatten",[362] der bayerische Innenminister Joachim Herrmann (CSU) führte an, dass "derartige Spiele eine der Ursachen für die erschreckende Jugendgewalt und auch für Amokläufe" seien,[363] und schlussendlich sprachen sich unter anderem sowohl der Innenminister Wolfgang Schäuble (CDU) wie auch Baden-Württembergs Kultusminister Helmut Rau (CDU) für ein Verbot von "Killerspielen" aus.[364]

Vielleicht hat der eine oder andere Kollege sich bei diesem Thema auch schon eingelesen. Woher kommen denn die Killerspiele? Bei meinen Recherchen habe ich erfahren, Herr Kollege Gall, dass die Killerspiele aus den Neunzigerjahren stammen. Damals hat das Pentagon 50 Millionen Dollar zur Entwicklung sogenannter War Games ausgegeben. Diese wurden zur Ausbildung der Rekruten, insbesondere für den Golfkrieg und für andere Auslandseinsätze, entwickelt. Aus diesen Kriegsspielen haben sich die Killerspiele entwickelt. Bei ihnen geht es also um das Training zum Töten. Ob das ein Spiel ist oder nicht, wird kontrovers diskutiert.

44. Offizielles Plenarprotokoll des Landtags (BW).

Diese Aussagen waren nicht neu, sondern in ähnlicher Form bereits nach vorherigen Amokläufen verbreitet worden. Richtiger wurden sie indes nicht: Bei First-Person-Shootern handelte es sich weiterhin nicht um Produktionen, die auf Militärprojekte zurückgehen, nicht jeder Amokläufer war Nutzer von First-Person-Shootern und deren Eignung zum Schießtraining ist gleichfalls fragwürdig. Dass Videospiele als Schießtraining erwogen werden, obwohl der Täter von seinem Vater "wiederholt mit zu Schießübungen in den Schützenverein genommen" wurde,[365] gehört ebenfalls zu den Charakteristika der "Killerspieldebatte". Auch die Darstellung über die Killerspielnutzung des Täters wies einige Unschärfen

auf. So widersprach die Staatsanwaltschaft der Darstellung, dass Kretschmer noch am Vorabend der Tat "Far Cry 2" gespielt habe.[366] Nach der Sonderkommission habe er zuletzt drei Tage vor der Tat, am "8. März ein Ego-Shooter-Spiel" genutzt.[367] Ob das Steamprofil "tim.kretschmer91", bei dem allein für "Counter-Strike: Condition Zero" eine Spielzeit von 0,1 Stunden am 09.03.2009 ausgewiesen wird, das des Täters ist, wurde nicht festgestellt. Ein wesentlicher Unterschied zu anderen Amokläufen war, dass es sich bei der unzutreffenden Berichterstattung über Videospiele nicht mehr um Einzelfälle handelte, sondern diese allgemein von fragwürdigen Darstellungen geprägt wurde. Selbst in den offiziellen Abschlussberichten des "Expertenkreis Amok" und des vom baden-württembergischen Landtag eingesetzten Sonderausschusses wurden zweifelhafte Thesen reproduziert. Persönliche Probleme bekam ein Namensvetter des Täters, der – u. a. genervt davon, dass bei Twitter ein Foto von ihm als das des Täters bezeichnet wurde – sein Xing-Profil um die Angaben ergänzte, dass er "Handfeuerwaffen" suche und "Amoklauf, Amokberatung" anbiete. Der Azubi wurde daraufhin "von der Arbeit freigestellt".[368] Als Fälschung stellte sich dagegen eine Ankündigung des Amoklaufs auf krautchan.net heraus, wonach der Täter seine frühere Schule aufsuchen "und mal so richtig gepflegt grillen" wolle.[369]

"Killerspiele wie “World of Warcraft”"

Betroffen waren diesmal nicht nur die Nutzer von First-Person-Shootern, sondern auch die Spieler von MMORPGs wie "World of Warcraft". Dies geht auf die Berichterstattung des Spiegels zurück, der online[370] und gedruckt[371] eine Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) über Computerspielsucht – ohne ersichtlichen Zusammenhang – unter dem Label des Amoklaufs von Winnenden vorstellte. Hier schrieb der Autor, dass "die stärkste Droge [...] wohl das Online-Rollenspiel "World of Warcraft" sei" und eine Berücksichtigung der Suchtrisiken bei der Kennzeichnung gefordert werde. Während die (versehentliche) Bezeichnung von "World of Warcraft" als "Killerspiel" zuvor meist berichtigt wurde – so räumte der Bayerische

Philologenverband, nachdem er von dem wegen der "Brutalität berüchtigten Marktführer "World of Warcraft" sprach, ein,[372] dass es "natürlich kein Beispiel eines für besondere Brutalität bekannten Spiels" sei[373] – war dies von dieser Veröffentlichung an nicht mehr der Fall. Im Gegenteil, der Kriminologe Prof. Dr. Pfeiffer (SPD) verteidigte die Bewertung als "Killerspiel" und forderte auch wegen brutalerer Quests des Addons "Wrath of the Lich King" die Kennzeichnung von "ab 12" auf "ab 18" heraufzusetzen. Auch Medien, wie beispielsweise 2011 die britische Zeitung TheWeek, bestätigten auf Rückfragen, dass sie es als gerechtfertigt empfinden würden "World of Warcraft" als "extremely violent" zu bezeichnen. Schließlich behandelte das Erste den Titel wie einen gewöhnlichen First-Person-Shooter:

45. „World of Warcraft“ ein „Killerspiel“?

> *"Direkt neben dem Stuttgarter Landtag haben sie einen Container aufgestellt. Sie sammeln Killerspiele wie “World of Warcraft”, “CounterStrike”, “Call of Duty”."*

In der Folge konnte der Titel "World of Warcaft" das Stigma des "Killerspiels" nicht mehr loswerden, der auch in der Bild-Zeitung entsprechend als "Killer-Spiel" genannt wurde.[374] Für Verwirrung sorgte auch die Ähnlichkeit der Namen des Rollenspiels "World of Warcraft" und des im gleichen Universum spielenden Strategiespiels "Warcraft III". Offenbar im Glauben, dass es sich bei dem ab 12-Jahren freigegebenen "Warcraft III" um eine Version des vermeintlichen "Killerspiels" "World of Warcraft" handeln würde, forderte die Gemeindeverwaltung von Karlsdorf-Neuthard die Veranstalter der LAN-Party "Convention-X-Treme 14" dazu auf, dafür Sorge tragen, dass neben "Counter-Strike 1.6" auch "Warcraft III" nicht gespielt werde.[375] An anderer Stelle war vom Strategiespiel "World of Warcraft" oder dem Rollenspiel "World of Warcraft III" die Rede. Als positive Ausnahme sind die

Sächsische Zeitung und die Frankfurter Allgemeine Zeitung zu nennen: Während erstere 2012 die ungeprüft veröffentlichte Annahme, "World of Warcraft" sei ein First-Person-Shooter, korrigierte, strich letztere 2010 bei Ausführungen über "sogenannte Ego-Shooter wie “World of Warcraft”" nach entsprechenden Hinweisen den letzten Satzteil.[376]

"World of Warcraft" war dabei nicht das erste Rollenspiel, das als "Killerspiel" gehandelt wurde: Nach der sogenannten Bluttat von Tessin, bei der zwei Schüler ein Ehepaar töteten sowie eine 15-Jährige als Geisel nahmen, berichtete 2007 unter anderem die Bild-Zeitung, dass die Täter das "Computerspiel „Final Fantasy VII“ nachgespielt" hätten.[377] Erste Zweifel kamen bereits deswegen auf, weil der Third-Person-Shooter "Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII" exklusiv für die PlayStation 2 erschienen ist, und daher auf dem beschlagnahmten PC nicht hätte genutzt werden können. Später stellte sich heraus, dass mit "Final Fantasy VII: Advent Children" ein Film und kein Videospiel gemeint war. Dass dieser mit der FSK-Freigabe "ab 12" dieselbe Einstufung wie die "Harry Potter"-Filme erhalten hatte, hinderte die Presse nicht daran nunmehr von dem "Gewaltvideo "Final Fantasy"" zu schreiben.[378] Anders, als im Fall von "World of Warcraft", war die Bezeichnung von "Final Fantasy" als "Killerspiel" kein dauerhaftes Phänomen: So berichtigte das Politmagazin "Panorama" eine Ankündigung, in der "Final Fantasy" – "sie heißen “Final Fantasy”, “Der Pate” oder “Call of Duty”" – in einer Reihe mit brutaleren Titeln genannt wurde.

"Süchtig nach Computer-Ballerspielen"

Die offiziellen Ermittlungsergebnisse, nach denen der Täter "verhältnismäßig viel Zeit am Computer" verbrachte,[379] boten kaum Anhaltspunkte dafür, dass Kretschmer "süchtig nach Computer-Ballerspielen" war. Bezugnehmend auf den von der Polizei bereits am 13.03.2009 vernommenen Dennis R. gab ein Ermittler zwar an, dass der Täter "bei Counterstrike-Spielen richtig aufgegangen" sein soll. Doch die Feststellung einer Sucht von pathologischem Wert kann hierin kaum gesehen werden. Allein die dpa zeigte sich wegen dieser Aussage

davon überzeugt, dass der Täter “geradezu süchtig nach Computer-Ballerspielen” gewesen sei,[380] während andere Medien sich zurückhielten. So heißt es beispielsweise bei Spiegel Online unaufgeregt, dass der Täter “oft das Computerspiel “Counterstrike” gespielt” habe.[381] Letztendlich erscheint aber auch in der dpa-Meldung das Wort "süchtig" nicht im medizinischen Sinne gebraucht worden zu sein, sondern vielmehr umgangssprachlich, um zum Ausdruck zu bringen, dass der Täter an Videospielen ein (übersteigertes) Interesse hatte. Zumindest für Jugendliche seiner Altersgruppe war das Interesse jedoch völlig normal. Von Journalisten befragt antworten ehemalige Mitschüler:

> *"[...] Tim hat nicht mehr am Computer gespielt oder vor dem Fernseher gesessen als ich und andere Freunde von mir."*[382]

Die (inoffiziellen) Mitschriften über die Aussagen des Zeugen Dennis R. am 23.11.2010 bestätigen diesen Eindruck: Er gab an, dass er den Täter schwerpunktmäßig in der 10. Klasse zwei bis drei Mal wöchentlich getroffen und gemeinsam mit diesem jeweils für zwei bis drei Stunden “Egoshooter, Gewaltspiele aber auch normale Rollenspiele” gespielt habe. Nach der 10. Klasse habe man sich freitags getroffen: Im Sommer habe man auf dem Sportplatz Fußball gespielt und im Winter beim Täter oder in einem Internetcafé "Counter-Strike". Die Freundschaft sei nach der gemeinsamen Zeit an der Albertville-Realschule weiter abgeklungen und seit Januar 2009 habe man überhaupt nicht mehr gemeinsam gespielt. Dennis beschrieb Kretschmer nicht als süchtig, sondern als “ganz normal”. Kretschmer trieb im Übrigen mit Tischtennisspielen und Armwrestling aktiv Sport und verbrachte einen großen Teil seiner Freizeit mit Pokerspielen im Freundeskreis oder Internet Poker.

Vor diesen Hintergrund überrascht es umso mehr, dass die dpa in einer Agenturmeldung vom 11.03.2014 nüchtern retroperspektiv eine Computerspielsucht behauptet:

> *"Tim K. hatte bei dem Amoklauf 285 Kugeln Munition dabei. Sein Vater hatte die Waffe unverschlossen im Kleiderschrank aufbewahrt, die Munition im Nachttisch. Der Unternehmer wurde*

> *wegen Verstoßes gegen das Waffengesetz zu eineinhalb Jahren Haft auf Bewährung verurteilt. Sein Sohn war 2008 in psychiatrischer Behandlung gewesen und hatte von Hass und Tötungsfantasien gesprochen. Wie sich zeigte, war er süchtig nach Computer-Ballerspielen und ein Waffennarr."*[383]

Diese Meldung wurde vom “ZDF heute journal” als Behauptung einer "echten" Sucht verstanden und zum Anlass genommen, um am 5. Jahrestag des Amoklaufs von Winnenden einen mehrminütigen Beitrag über pathologische Fälle von Computerspielsucht zu senden. Anfragen, auf welche Erkenntnisse die dpa die vermeintliche Computerspielsucht Kretschmers stütze, blieben unbeantwortet. Auf eine Beschwerde hin vertrat der Deutsche Presserat den Standpunkt, dass die dpa keine Computerspielsucht des Täters im medizinischen Sinne behauptet habe und die Meldung daher nicht gegen den Pressekodex verstoße:

> *"Wir sind der Ansicht, dass die verwendete Formulierung mit der journalistischen Sorgfaltspflicht nach Ziffer 2 vereinbar ist. Die Zeitung verwendet den Begriff vorliegend augenscheinlich nicht im fachlich pathologischen, sondern im umgangssprachlichen Sinne. Wir geben Ihnen jedoch Recht, dass der Begriff sicherlich Raum für Interpretationen lässt. Vor dem Hintergrund, dass die Aussage vielfach auslegbar ist, sehen wir jedoch keinen konkreten Verstoß gegen den Pressekodex gegeben."*

"Verzicht auf Killerspiele"

Wegen des Amoklaufs von Winnenden sahen sich Gamer vielfältiger Kritik ausgesetzt. Noch zurückhaltend betonte Bundespräsident Horst Köhler, dass es "zur Selbstachtung gehört [...], dass man "Nein" sagt zu Dingen, die man für schlecht hält – auch wenn sie nicht verboten sind".[384] Joachim Herrmann wandte sich dagegen nicht nur mit der Bitte an die Industrie, "auf Herstellung und Vertrieb von Killerspielen in Deutschland freiwillig zu verzichten",[385] sondern betont darüber hinaus, dass "Killerspiele [...] geächtet" gehörten.[386] Dr. Rudolf

Weiß warb dafür, dass "ein gesamtgesellschaftlicher Konsens über die Ächtung menschenverachtender Gewaltmedien" erreicht werden müsse, diese ginge bis zur jugendlichen Freundin, die ihren Freund vor die Wahl stellen sollte, sich mit ihr anstatt mit bluttriefenden Computerspielen zu beschäftigen,[387] nach Prof. Dr. Helmut Lukesch "sollte [es] in der Gesellschaft geächtet werden, wenn jemand mit solchen Spielen Geld verdient",[388] beim Schülernetzwerk "mysuccess.de" musste sich "jedes neue Mitglied einem Verhaltenskodex unterwerfen, der den vollkommenen Verzicht von Killerspielen beinhaltet",[389] die Bahn stoppte in ihren Zügen Werbung zu "Counter-Strike" und anderen "Killerspielen",[390] am Gymnasium Schramberg im Schwarzwald planten Lehrer ähnlich dem Projekt "Schule gegen Rassismus/Schule mit Courage" Schüler durch die Unterzeichnung einer Selbstverpflichtungserklärung "zu einem Verzicht auf Killerspiele" zu animieren,[391] die Warenhauskette Kaufhof sowie das Handelsunternehmen Marktkauf kündigte an, zukünftig auf das Angebot von "Killerspielen" zu verzichten[392] – ein Schritt, der von Bayerns Medienminister Siegfried Schneider begrüßt wurde:

46. Marktkauf warb mit Verzicht auf „Killerspiele“.

> *"Kaufhof setzt ein mutiges Signal gegen Gewalt in Computerspielen. Das Unternehmen übernimmt durch diese Selbstbeschränkung Verantwortung und leistet damit einen eigenverantwortlichen, starken Beitrag zu einem wirksamen Kinder- und Jugendschutz. Ich ermuntere die anderen Handelsketten, diesem Beispiel zu folgen und damit ein Signal der gemeinsamen Ächtung von Gewalt in Computerspielen zu setzen."*[393]

[352] Wikipedia, Eintrag: Amoklauf von Winnenden, de.wikipedia.org - Stand: 02.08.2014.
[353] Bastian Bosse, nach: Florian Rötzer, "Ich will R.A.C.H.E", heise.de v. 21.11.2006; Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler, Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (2004), S. 126.
[354] Alice Schwarzer, zitiert nach: Emma, Tim K.: Es war Frauenhass, emma.de v. 01.11.2009.
[355] Zitiert nach: Gudrun Obleser, Amokläufer: Skandalöse Ermittlungen in Winnenden, emma.de v. 28.05.2009.
[356] Der Spiegel, Bluttat von Winnenden: Amokläufer verbrachte Abend vor der Tat mit Killerspiel, spiegel.de v. 14.03.2009.
[357] Markus Horeld/Simone Bartsch, Warum Gesetze Amokläufe nicht verhindern können, zeit.de v. 13.03.2009.
[358] Expertenkreis Amok, Konsequenzen aus dem Amoklauf in Winnenden und Wendlingen am 11. MÄRZ 2009, S. 48.
[359] Elke Ostbomk-Fischer, zitiert nach: Claudia Frickel, „Untergrabung der humanen Gesellschaft“, focus.de v. 13.03.2009.
[360] Malte Lehming, Alle Hemmungen abtrainiert, tagesspiegel.de v. 12.03.2009.
[361] Karl Zimmermann, zitiert nach: Landtag (Baden-Württemberg), 65. Sitzung v. 23.04.2009, Plenarprotokoll 14/65, S. 4697.
[362] Heini Schmitt, zitiert nach: Gamesaktuell, Polizeigewerkschaft fordert ein "Killerspiel"-Verbot, gamesaktuell.de v. 18.03.2009.
[363] Joachim Herrmann, zitiert nach: Volker Briegleb, CSU-Innenminister fordert Verzicht auf Killerspiele, heise.de v. 01.04.2009.
[364] Helmut Rau, zitiert nach: Roland Muschel, "Verbot von Killerspielen ist überfällig", badische-zeitung.de v. 12.03.2009.
[365] BZ, Tim K. war depressiv, bz-berlin.de v. 12.03.2009.
[366] Reuters, Merkel ruft nach Amoklauf zu mehr Wachsamkeit auf, Reuters v. 15.03.2009.
[367] stj/AP/dpa, Tim K. recherchierte zu Amokläufen, focus.de v. 22.05.2009.
[368] cis/dpa, Makabere Witze bei Xing: Tim Kretschmer aus Bremen hat Ärger, spiegel.de v. 20.03.2009.
[369] Der Spiegel, Panne im Fall Tim K.: Minister verbreitete Fehlinformation über Amok-Ankündigung im Internet, spiegel.de v. 12.03.2009.
[370] Der Spiegel, Jugendstudie: Zehntausende Schüler sind computerspielsüchtig, spiegel.de v. 14.03.2009.
[371] Jürgen Dahlkamp, Stoned vor dem Schirm, spiegel.de v. 16.03.2009.
[372] Petra Fröhlich, Pressemitteilung des Bayerischen Philologenverbandes, pcgames.de v. 10.09.2008.
[373] Sebastian Thöing, Neue Pressemitteilung eingegangen, pcgames.de v. 11.09.2008.
[374] Christian Merkel, WoW ein ›Killerspiel‹ - Bild-Zeitung berichtet über CSU-Verbotspläne, gamestar.de v. 30.04.2009.
[375] gana, Erste LAN-Party wird Opfer der Killerspiele-Diskussion, readmore.de v. 03.07.2009.
[376] Lukas Heinser, Größere Ego-Probleme, bildblog.de v. 14.05.2010.

[377] H. Kascha/R. Schneider/M. Saretz/M. von Schade, Das sind die Opfer der Killer-Schüler!, bild.de v. 16.01.2007.
[378] Süddeutsche Zeitung, Schüler sahen vor Tötung Gewalt-Video an , sueddeutsche.de v. 17.05.2010.
[379] Expertenkreis Amok, Bericht „Expertenkreis Amok“, S. 12.
[380] dpa, Freund: Amokläufer war süchtig nach Ballerspielen, focus.de v. 28.09.2010
[381] jjc/AP, Amoklauf von Winnenden: Laut Schwester war Tim K. manisch depressiv, spiegel.de v. 28.09.2010.
[382] Julia Jüttner/Anne Seith, Amokläufer Tim K.: “Ein ganz normaler Teenager”, spiegel.de v. 12.03.2009.
[383] dpa, Fünf Jahre danach: Weiße Rosen für Opfer von Winnenden, focus.de v. 11.03.2014.
[384] Horst Köhler, Rede von Bundespräsident Horst Köhler bei der Trauerfeier zum Gedenken an die Opfer des Amoklaufs in Winnenden und Wendlingen, bundespraesident.de v. 21.03.2009.
[385] Joachim Herrmann, zitiert nach: Christian Klaß, Bayerns Innenminister vergleicht Spiele mit Kinderpornos, golem.de v. 01.04.2009.
[386] Joachim Herrmann, zitiert nach: Christian Klaß, CDU NRW spricht Bayerns Innenminister Medienkompetenz ab, golem.de v. 01.04.2009.
[387] Rudolf Weiß, zitiert nach: Nicole Lange Medienpsychologe Weiß: Killerspiele ächten, derwesten.de v. 06.05.2009.
[388] Helmut Lukesch, zitiert nach: Marco Dettweiler, „Aggressive Spiele müssen verschwinden“, faz.net v. 13.03.2009.
[389] Ralf List PR, ListPR/Schüler verzichten auf Killerspiele, finanznachrichten.de v. 26.03.2009.
[390] dpa, Bahn stoppt Werbung für Killerspiele in Zügen, bild.de v. 07.04.2009.
[391] Annika Kremer, Games: Schramberg plant "killerspielfreie Schule", gulli.com v. 20.09.2009.
[392] Michael Dötz, Marktkauf verbannt Spiele ab 18, gamona.de v. 27.05.2009.
[393] Siegfried Schneider, zitiert nach: Bayerische Staatsregierung, Pressemitteilung, bayern.de v. 19.03.2009.

Turnierverbote

23.03.2009

Am 23.03.2009 kam es zu einer Premiere: Mit dem Stuttgarter "Intel Friday Night Game" (IFNG) wurde in Deutschland erstmals die Austragung eines eSport-Turniers verboten. Bei diesen Veranstaltungen werden Begegnungen von (semi-) professionellen Spielern vor zahlendem Publikum ausgetragen sowie im Internet als kommentierte Live-Streams übertragen. Vor dem Hintergrund des Amoklaufs in Winnenden meinte die Stadt Stuttgart, das Event nicht dulden zu können. Die Verantwortlichen gaben an, sich vergeblich darum bemüht zu haben, den Veranstalter Turtle Entertainment dazu zu bewegen, die Titel "Counter-Strike 1.6", "Counter-Strike: Source" sowie "Warcraft III" (Letzteres wurde offenbar mit "World of Warcraft" verwechselt, das seit der Berichterstattung des Spiegels ebenfalls als "Killerspiel" gilt.) aus dem Programm zu nehmen. Turtle Entertainment wies diese Darstellung in einer Stellungnahme zurück:

47. „Intel Friday Night Game“ 2011 in München.

“Der Dialog über eine Verschiebung der Veranstaltung oder die Verwendung anderer Spiele wurde von der Stadt nicht gesucht, obwohl Turtle Entertainment jederzeit dialogbereit und lösungsorientiert war und ist.“[394]

"Können wir eine solche Veranstaltung derzeit in unserer Stadt nicht akzeptieren"

Turtle Entertainment bedauerte die Absage auch deswegen, weil zum Rahmenprogramm des IFNG die von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) veranstaltete Eltern-LAN gehört, bei der Pädagogen, Eltern und andere Interessierte einen Einblick in die Welt der Computerspiele erhalten können. Damit sei eine Chance verspielt worden, sich "mit dem Thema Computerspiele als Teil unserer heutigen Jugendkultur auseinander zu setzen und die Mediennutzung junger Menschen zu thematisieren und zu diskutieren“.[395]

Seitens der Politik bestand dagegen eine seltene Einigkeit. Die Veranstaltung wurde von Union und Grünen gleichermaßen verdammt. Jürgen Walter, der medienpolitische Sprecher Grünen, attestierte, Turtle Entertainment hätte "selbst darauf [kommen müssen], wie instinktlos eine solche Veranstaltung eine Woche nach der zentralen Trauerfeier in Winnenden" sei.[396] Der Oberbürgermeister Wolfgang Schuster (CDU) schlug in dieselbe Bresche:

> *“Angesichts der Ereignisse und des schrecklichen Amoklaufs in Winnenden und Wendlingen, bei dem 15 Menschen getötet wurden, können wir eine solche Veranstaltung derzeit in unserer Stadt nicht akzeptieren.”*[397]

Das Verbot war bei der öffentliche Debatte über "Killerspiele" ein beispielsloser Vorgang: Zwar fand bereits nach dem Amoklauf von Erfurt "Das große Beben #5" – eine LAN-Party, bei der hunderte Gamer zum gemeinsamen Spielen von Videospielen zusammenkommen – nicht statt, doch diese Entscheidung ging auf die Veranstalter selbst zurück: Opfer des Amoklaufs wollten ursprünglich an der Veranstaltung teilnehmen bzw. zählten zu den Bekannten der Veranstalter, so dass diese die LAN-Party aus persönlichen Gründen absagten. Die Webseite zum Event wurde vom Netz genommen und stattdessen auf einer schwarz hinterlegten Seite der folgende Text angezeigt:

"Mehr als 7 Mitglieder unseres Teams waren Schüler des Gutenberg-Gymnasiums und kannten die verstorbenen Lehrer, sodass dieses Attentat uns sehr zum Nachdenken und Trauern bewegt hat."[398]

"Große Bedenken gegen diese Art von Freizeitbeschäftigung"

Turtle Entertainment suchte unterdessen nach einem Ersatzort für die Veranstaltung und meinte, diesen mit Karlsruhe gefunden zu haben. Am 05.06.2009 sollten hier die Begegnungen stattfinden, die ursprünglich in Stuttgart hätten ausgetragen werden sollen.[399] Die Chancen hierfür erschienen anfangs auch gut: Entgegen der Forderung des baden-württembergischen Innenministers Heribert Rech (CDU), entschied die Stadtverwaltung, dass das Event in Karlsruhe stattfinden könne. Vorausgegangen waren Beratungen des Oberbürgermeisters Heinz Fenrich (CDU) mit Fachleuten und eine Abstimmung mit der bpb.[400] Diese Entscheidung wurde vom Bürgermeister auch verteidigt:

"Wer solche Spiele für jugendgefährdend hält – und dafür gibt es sicherlich ernst zu nehmende Gründe –, der muss entsprechende rechtliche Grundlagen schaffen und kann nicht von den Kommunen verlangen, juristisch für unbedenklich erklärte Spiele und deren Spieler willkürlich in die Illegalität zu verdrängen."[401]

48. Heribert Rech (CDU).

Gegen diesen Beschluss wuchs jedoch rasch Widerstand. Bettina Lisbach und Anne Segor zeigten sich in einer Pressemittelung der Grünen über die Entscheidung enttäuscht. Man habe “große Bedenken gegen diese Art von Freizeitbeschäftigung. [...] Der eigentliche Fehler sei im Vorfeld passiert, ein Verbot wäre nicht erforderlich gewesen, hätte man “[...] frühzeitig einen Riegel vorgeschoben, indem die KMK für diese Veranstaltung keine Halle zur Verfügung gestellt hätte“. Weiter gaben sie zu bedenken, dass das eigentliche Problem – die Nutzung von "Killerspielen" allgemein – mit einem Verbot

nicht gelöst sei, denn es könne jeder “diese Spiele heute zu Hause auf den Computer laden, ganz ohne dass die Öffentlichkeit etwas davon mit bekommt“.[402] Auch eine Informationskampagne des Oberbürgermeisters[403] konnte nicht verhindern, dass die Spielegegner die Oberhand gewannen. Federführend war hierbei der Bundestagsabgeordnete Ingo Wellenreuther (CDU), der mit ebenso populistischen wie markigen Worten seine Ahnungslosigkeit über das Event zur Schau stellte:

> *"Mit dem Werteverständnis der CDU sind Spiele, bei denen es darum geht, möglichst viel und möglichst grausam zu morden, nicht vereinbar. Spiele, die zu Gewalt, menschenverachtenden Handlungen und Brutalität anleiten, widersprechen eindeutig unserer christlichen Grundhaltung. Veranstaltungen, die dieser Art Spiele eine Plattform bieten, haben in Karlsruhe nichts zu suchen."*

Schließlich wurde am 26.05.2009 für 15:30 Uhr eine Sondersitzung des Gemeinderats anberaumt, um über die Aufhebung des Mietvertrages mit Turtle Entertainment abzustimmen. Nur Stunden vorher meldete die PC Games-Hardware um 11:33 Uhr, dass Turtle Entertainment dem Beschluss zuvorgekommen sei und die Veranstaltung abgesagt habe. Dieses wolle einen Schlussstrich ziehen, da "der eSport [...] kein Spielball für populistischen Wahlkampf" sei und man sich "nicht in dieser Art und Weise öffentlich demontieren" lassen wolle – so David Hiltscher von Turtle Entertainment. Man habe angesichts der "katastrophalen Ahnungslosigkeit eines Großteils der Gemeinderatsmitglieder [...] leider keine andere Wahl" gehabt. Ralf Reichert – auch Turtle – gab ebenfalls an, man habe den "Eindruck im Karlsruher Kommunalwahlkampf instrumentalisiert zu werden". Dem mit viel Engagement geführten Dialog werde "die Grundlage entzogen, wenn von demokratischen Parteien öffentlich die Kündigung rechtsgültiger Verträge

49. Ingo Wellenreuther (CDU).

angeregt" werde. Mit dem Oberbürgermeister werde Turtle jedoch weiterhin "in engem Kontakt" bleiben und auch in Zukunft Aufklärungsarbeit leisten. [404, 405]

Das Verbot des IFNG rief bei Gamern auch deswegen Unverständnis hervor, weil nicht an öffentlichen Veranstaltungen allgemein, sondern allein solchen im Zusammenhang mit Videospielen Anstoß genommen wurde: Während das eSport-Turnier untersagt wurde, fand in Durlach am 07.06.2009 – nur zwei Tage nach dem geplanten Turnier – ein Schützenfest statt, bei dem unter anderem mit Kleinkaliberpistolen geschossen wurde. Zu den Teilnehmern gehörten "auch die CDU-Durlach und die Junge Union, die mit je zwei Mannschaften" angetreten waren. Dies ist – anders als das IFNG – mit dem Werteverständnis der Union offenbar zu vereinbaren. [406]

"Event in Nürnberg derzeit nicht denkbar"

Dieses Verbot sollte auch kein einmaliger Vorgang bleiben. Ermutigt vom Vorgehen der Stadt Stuttgart entschieden sich auch andere Gemeinden dazu, IFNG-Veranstaltungen zu unterbinden. In Nürnberg kam das Bürgermeisteramt unter dem Oberbürgermeister Ulrich Maly (SPD) zur Überzeugung, dass weil wegen der Gräueltaten von Winnenden vermehrt Computer-Spiele als angeblicher Auslöser in den Mittelpunkt rückten, ein solches Event in Nürnberg derzeit nicht denkbar sei. Deshalb wurde die für den 29.05.2009 angesetzte Veranstaltung untersagt.[407] In diesem Fall wich Turtle Entertainment auf Hannover aus, wo die Begegnungen am 29.05.2009 stattfinden konnten. Auch im Fall von Nürnberg fühlten sich viele Gamer in besondere Verantwortung genommen, da die zwei Tage nach dem Amoklauf von Winnenden stattfindenden "IWA OutdoorClassics" der Nürnberger Messe – eine internationale Waffenmesse – nicht untersagt wurde. Dr. Maly verteidigte die Differenzierung mit dem Verweis darauf, dass es sich bei der Waffenmesse "um eine internationale Messe für Fachbesucher handelt", deren Absage – nur zwei Tage nach dem Amoklauf – schon aus zeitlichen Gründen nicht möglich gewesen" sei.[408] Das Unterbinden des IFNG sei dagegen nötig, um gesellschaftlich Stellung zu beziehen:

"Gleichwohl ist es notwendig, nicht stillschweigend gesellschaftliche Entwicklungen wie etwa Gewaltspiele zur Kenntnis zu nehmen sondern dazu auch – in der jeweiligen Situation – Stellung zu beziehen. [...] Veranstaltungen wie Intel Friday Night Game mögen sich an eine ganz spezifische Community richten. Sie tragen aber auch dazu bei, "Killerspiele" hoffähig zu machen."[409]

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) missbilligte in einer Stellungnahme die Entscheidung, die Meistersingerhalle der IFNG nicht mehr zur Verfügung zu stellen.

"Der BIU missbilligt die Entscheidung des Nürnberger Oberbürgermeisters. Der eSport bietet Spielern eine attraktive Plattform, um ihr Hobby Computer- und Videospiele um sportlichen Wettkampf und Teamgeist zu bereichern. Andererseits bietet sich hier jedem Interessierten auch die Möglichkeit des Austauschs mit einer aktiven und sozialen Jugendkultur. Eltern und Pädagogen haben bei der Eltern-LAN etwa die Möglichkeit, sich persönlich ein Bild von Computer- und Videospielen zu machen. Dass solche Angebote mit Aufklärungscharakter nun in Nürnberg einem politischen Aktionismus zum Opfer fallen, ist aus Sicht des BIU nicht nachvollziehbar. Hier wird nicht nur aus Unkenntnis gegenüber dem Grundanliegen der Veranstaltung argumentiert – Computerspieler werden unter Generalverdacht gestellt."[410]

50. „Eltern-LAN“ 2009 in Hamburg.

In Offenbach konnte das IFNG am 17.04.2009 dagegen wie geplant mit 1.200 Zuschauern stattfinden. Der Magistrat hatte zwar auch hier Bedenken gegen die Veranstaltung, beschränkte sich aber darauf, Fachleute des Jugendamtes zur Beobachtung der Veranstaltung und Überwachung der Einhaltung der Bestimmungen des

Jugendschutzes zu entsenden.[411] Spiegel Online begleitete Michael Koch vom Jugendamt Offenbach zur Veranstaltung. Sein Fazit:

> *"Ich hab hier auch keine Leute erwartet, die nach Gewalt lechzen – das wär' auch Quatsch. [...] Ein Rapkonzert wirkt aggressiver."*[412]

"Er sieht keinen Sinn in "Gewaltspielen" und will diese nicht mehr in seiner Gemeinde sehen"

Es blieb jedoch nicht bei dem Verbot von eSport-Turnieren: Am 02.07.2009 teilte der Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V. mit, dass die für den 28. bis zum 30.08.2009[413] geplante LAN-Party "Convention-X-treme" nicht stattfinden könne. In einer Mitteilung der Gemeindeverwaltung hieß es, dass sich nach Karlsruhe und Stuttgart auch Karlsdorf-Neuthard "dem Druck von oben und der Institutionen beugen" müsse. Die LAN-Party könne daher nur unter der Auflage stattfinden, dass "Killerspiele" nicht genutzt werden:

> *"It´s all over - CXT14 abgesagt! [...] Uns wurde überraschender Weise auferlegt, die Veranstaltung ohne die so genannten "Killerspiele" (worunter auch CS und sogar Warcraft fällt) durchzuführen, was somit einer Absage gleichkommt. Leider haben unsere Bemühungen und die des Bürgermeisters auf der vergangenen Veranstaltung, das Lanparty-Image ins richtige Licht zu rücken, nicht gefruchtet. So wurde auch die CXT "Opfer" der Hetze gegen die Lanpartyszene."*[414]

Der Bürgermeister begründete die Entscheidung damit, dass er mit "vielen Pädagogen und Polizisten gesprochen [habe], die meinen, dass diese Spiele schädliche Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben". Weiter verwies er darauf, dass "auch unser Innenminister und der Städte- und Gemeindetag [...] sich gegen solche Veranstaltungen" aussprechen würden.[415] Nach einem Gespräch zwischen dem Verein und dem Bürgermeister wurde dessen Haltung wie folgt wiedergegeben:

> *"Herr Weigt ist klar, dass dies eine Veranstaltung für Erwachsene ist und kein Gesetz unseren Gästen das Spielen verbieten kann, aber er sieht keinen Sinn in "Gewaltspielen" und will diese nicht mehr in seiner Gemeinde sehen und somit auch den Familien eine Richtung vorgeben."*

Die Auflagen waren insbesondere deswegen überraschend, weil die 13. "Convention-X-treme" vom 10. bis. 12.04.2009 noch stattfinden konnte, nachdem der Gemeinde versichert wurde, dass "alle [...] Computerspiele [...] von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) [...] eingestuft" worden seien und "Ausweise am Eingang kontrolliert und Minderjährigen der Eintritt verwehrt" werden würde.[416] Auch die 14. LAN war bereits im offiziellen Veranstaltungskalender eingetragen.[417] Um weitere Spannungen zu vermeiden entschied sich der Verein trotz mehrerer Tausend Euro finanziellem Schaden nicht gegen das Verbot vorzugehen und auch auf eine für den 29.08.2009 geplante Demonstration zu verzichten.

Das LAN-Verbot wurde auch international von der Spielergemeinde wahrgenommen, so dass selbst aus Polen (Bialystok) Hilfsangebote bei der Suche nach einem alternativen Veranstaltungsort kamen.[418] Mit der Europa Park Arena in Rust bei Freiburg schien zunächst aber eine näher gelegene Location gefunden zu sein, die jedoch Risiken mit sich brachte: Der Eintrittspreis musste pro Karte von 23,00 auf 35,00 € erhöht werden und der finanzielle Rahmen des Vereins war ausgeschöpft – "Wenn die LAN floppt sind wir insolvent", so Marcel Veit vom Vereinsvorstand.[419] Doch auch diese Veranstaltung fand nicht statt, wobei sich für das Scheitern der Europapark und die Computerfreunde gegenseitig verantwortlich machen. Erstere gaben in einer Stellungnahme an, dass es wegen geänderter Vorstellungen der Gamer zu keinem Vertragsschluss gekommen sei: Diese hätten die Veranstaltung um zwei Tage verkürzen wollen, wodurch die LAN-Party "aus rein betriebswirtschaftlichen Gründen nicht mehr durchführbar" gewesen sei. Letztere gaben an, dass tatsächlich um eine Verkürzung gebeten wurde, da der Vertrag fälschlicherweise – es sei nie von einem längeren Zeitraum die Rede gewesen – andere Daten auswies. Telefonisch habe man sich auf eine

Verkürzung einigen können, und ein Vertrag mit den abgeänderten Daten sei vom Verein aus unterzeichnet worden. Erst danach habe es Probleme gegeben:

> *"Als die Debatte mit der Killerspielproblematik aufkam wurde von Seiten des Europapark mit aller Entschlossenheit versucht, einen Weg zu finden, den Vertrag für ungültig zu erklären. Hier war zeitweise am Telefon von einfachem "Vertragsrücktritt" aufgrund von Imageschäden die Rede, der sich aus den AGB aber nicht ergeben hätte. Wir wurden sogar telefonisch gebeten, die Veranstaltung selbst abzusagen, um Ärger aus dem Weg zu gehen – für uns natürlich keine Option. Später entschloss sich die Gegenseite dazu, die geführten Telefongespräche und Vereinbarungen kurzer Hand für "nicht stattgefunden" zu erklären."*[420]

Letztendlich gab es für den Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V. doch noch ein "Happy End". Vom 25.06.2010. bis zum 27.06.2010 – mit fast einem Jahr Verspätung – konnte die 14. "Convention-X-Treme" mit 600 Teilnehmern in der Eissporthalle in Wiesloch doch noch stattfinden.[421]

"Demonstration für Jugendkultur"

Als Reaktion auf die Verbote von LAN-Parties und e-Sport-Turnieren kam es zu einer weiteren Premiere: Am 05.06.2009 sind in Deutschland erstmals Gamer auf die Straße gegangen und haben für ihre Spiele(-r) demonstriert. Die Initiative "Aktion Jugendkultur", nunmehr der Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler" (VDVC), organisierte an dem Tag, an dem in Karlsruhe das IFNG hätte stattfinden sollen, eine erste Demonstration. Der Demonstrationszug von ca. 500

51. Gamer-Demo am 05. Juni 2009 in Karlsruhe.

Gamern führte durch die Stadt und endete am vorgesehenen Veranstaltungsort, der Schwarzwaldhalle. Hier wurde mit einem Beamer "Trackmania" gespielt – Spiele mit höherer Kennzeichnung waren rechtlich nicht zulässig. Weitere Demonstrationen fanden am 25. Juli 2009 zeitgleich in Köln, Berlin und Karlsruhe statt, wobei die Beteiligung mit Teilnehmerzahlen von 100, 300 und 350 mehr eher verhalten war. Der Stimmung tat dies keinen Abbruch: So zogen die Teilnehmer in Berlin zu 8-Bit-Musik durch die Straßen und beendeten die Aktion mit einer Partie "Killerschach" – einer Schachpartie mit Demonstrationsteilnehmern als lebende Spielfiguren, wie sie von der Piratenpartei bereits am 31.03.3007 in Nürnberg und Berlin als Protest gegen ein geplantes "Killerspielverbot" inszeniert wurde.[422] Obwohl jede Menge Kunstblut floss, kam keiner zu Schaden. Ungeachtet der geringen Resonanz waren die Demonstrationen medial recht präsent: Unter anderem bei Sat 1, N24 und Pro 7 und in der ARD gab es ausführliche Berichte über den Protest.

---

[394] otacon, Kein Intel Friday Night Game in Stuttgart, esl.eu v. 24.03.2009.
[395] otacon, Kein Intel Friday Night Game in Stuttgart, esl.eu v. 24.03.2009.
[396] Nicole Lange, eSport: Grüne begrüßen Absage, ESL distanziert sich von Vorwürfen, derwesten.de v. 25.03.2009.
[397] Peter-Michael Ziegler, Stuttgart untersagt Computerspiele-Wettbewerb, heise.de v. 23.03.2009.
[398] Andreas Wilkens, LAN-Party "Das Große Beben 5" in Erfurt abgesagt, heise.de v. 29.04.2002.
[399] jojo, Stadt Nürnberg untersagt iFNG - Hannover als Ersatz?, readmore.de v. 22.04.2009.
[400] ps/tan, Karlsruhe sagt Killerspiel-Wettkampf nicht ab, kanews.de v. 05.05.2009.
[401] bw, Computerspiel-Debatte: OB mahnt zur Besonnenheit, Karlsruhe | Stadtzeitung v. 22.05.09.
[402] Annika Kremer, Karlsruhe: Auch Grüne mögen keinen e-Sport (Update), gulli.com v. 19.05.2009.
[403] ps/fred, "Killerspiele": OB startet Informationsoffensive, kanews.de v. 16.05.2009.
[404] Carsten Spille/Jan-Hendrik Heuschkel, Karlsruhe: Intel Friday Night Game nun endgültig abgesagt, pcgameshardware.de v. 26.05.2009.
[405] Annika Kremer, IFNG Karlsruhe: Reaktionen auf die Absage, gulli.com v. 27.05.2009.
[406] BNN, Schützenfest in Durlach, BNN v. 06.06.2009, Seite 33.

[407] jojo, Stadt Nürnberg untersagt iFNG - Hannover als Ersatz?, readmore.de v. 22.04.2009.
[408] Nürnberger Bürgermeister zur Absage der Intel Friday Night Game, gamesaktuell.de v. 12.05.2009.
[409] Nürnberger Bürgermeister zur Absage der Intel Friday Night Game, gamesaktuell.de v. 12.05.2009.
[410] Mario Riemann, Intel Friday Night Game: Nach Stuttgart streicht auch Nürnberg das LAN-Event - Update 2, PC Games-Hardware v. 30.04.2009.
[411] jojo, Stadt Nürnberg untersagt iFNG - Hannover als Ersatz?, readmore.de v. 22.04.2009.
[412] Mathias Hamann, Jugendamt beim E-Sport: "Ein Rapkonzert wirkt aggressiver", Spiegel Online v. 19.04.2009.
[413] Ka-news, Erneut Computerspiele-Event abgesagt, ka-news.de v. 04.07.2009.
[414] Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V., It´s all over - CXT14 abgesagt! *UPDATE 7*, convention-x-treme.de v. 02.07.2009.
[415] Nico Ernst, LAN-Party wegen Killerspiele-Diskussion abgesagt, golem.de v. 03.07.2009.
[416] Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V., Stellungnahme zur Lanparty der Cf-KN e.V. am 10.04.09, Schreiben v. 03.04.2009.
[417] Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V., Veranstaltungskalender 2009, convention-x-treme.de.
[418] Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V., It´s all over - CXT14 abgesagt! *UPDATE 7*, convention-x-treme.de v. 02.07.2009.
[419] Volker Briegleb, LAN-Party zieht nach "Killerspiel"-Verbot um [Update], heise.de v. 23.11.2009.
[420] Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V., Gegendarstellung, convention-x-treme.de v. 29.01.2010.
[421] Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V., Galerien. convention-x-treme.de.
[422] Stefan Krempl/Jürgen Kuri, Demo gegen Verbot von "Killerspielen" in Berlin [Update], heise.de v. 29.03.2007.

Fahrenheit 1562

17.10.2009

Hinterbliebene des Amoklaufs von Winnenden gründeten am 23.03.2009 das „Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden“ (AAW).[423] Das erklärte Ziel sollte „eine Veränderung des Waffengesetzes sowie ein Verbot sogenannter Killer-Spiele sein“[424] – solcher Spiele, „die dazu dienen Menschen zu ermorden“.[425] Um dieses Ziel zu fördern rief das AAW am 17. Oktober 2009 zur öffentlichen Abgabe von Videospielen auf.[426] Für die unter dem Motto „Familien gegen Killerspiele“ organisierte Aktion wurde auf dem Platz vor der Stuttgarter Staatsoper ein Abfallcontainer bereitgestellt, dessen Inhalt in dem MHKW Göppingen bei Temperaturen von mehr als 850 °C verbrannt werden sollte.[427] Die Künstlerin Anneliese Hermes hatte den Container zuvor mit Motiven gegen Gewalt und für Frieden versehen.[428] Als zusätzlicher Anreiz, Videospiele abzugeben, war die Verlosung eines signierten Trikots der Fußballnationalmannschaft geplant. Es war vom DFB zur Verfügung gestellt worden, wobei diesem laut Harald Stenger (DFB-Pressechef) „die konkrete Aktion, bei der dieses Trikot nun versteigert wird, […] damals nicht bekannt“ war. „Dass wir das Trikot für einen guten Zweck zur Verfügung gestellt haben, bedeutet nicht, dass wir uns mit der „Initiative Familien gegen Killerspiele“ identifizieren”, so Stenger weiter.[429]

52. „Killerspielesammlung“ vor der Staatsoper.

Derartige Aktionen sind keine Neuheit: Nach dem Amoklauf von Erfurt wurde zur Abgabe von „Killerspielen“ eine Mülltonne mit der Beschriftung „Macht kaputt, was euch

kaputt macht!“ aufgestellt,[430] während 2006 das Schweizer Künstlerduo Interpixel die Aktion „Mega Buster“ durchführte: Von Kindern gesammelte Videospiele wurden mit einem Bulldozer zerstört bzw. – nach dem Verständnis der Initiatoren – zu Kunst aufgewertet. In Anlehnung an die Entwaffnung der Armee des Generals Charles Denis Sauter Bourbaki, als diese sich am Ende des deutsch-französischen Kriegs in die Schweiz begab, erhielten die teilnehmenden Kinder „Entwaffnungs-Zertifikate“.[431]

„Wer Computerspiele kriminalisiert, verbrennt auch Bücher“

Manche Gamer fühlten sich durch die Aktion an Bücherverbrennungen erinnert: So ermäßigte der Onlineshop 3D-Supply den Preis des – im Angebot bereits vorhandenen – T-Shirts mit dem Aufdruck „Wer Computerspiele kriminalisiert, verbrennt auch Bücher“ um 2 €. Ein Vergleich, der vielerorts auf Unverständnis stieß: Der Gedanke Computerspiele in die Nähe von Büchern zu rücken, war mit dem kulturellen Verständnis von Nichtspielern offenbar nicht immer in Einklang zu bringen. So wurde in Kommentaren zu Zeitungsartikeln bei Gamern, die Computerspiele als Kulturgüter begriffen, eine Geschmacksverirrung vermutet und gemutmaßt, dass die jeweiligen Personen wohl schon lange kein gutes Buch mehr gelesen hätten. Anderenfalls – so offenbar die Unterstellung – wäre solch ein absurder Vergleich nicht ausgesprochen worden. Diese Reaktionen zeigten einmal mehr, dass trotz der zwischenzeitlichen Mitgliedschaft der Videospielentwickler im deutschen Kulturrat Videospiele allenfalls als (Kinder-) Spielzeug, nicht aber als „vollwertiges“ Medium akzeptiert werden.

Diese Haltung spiegelte sich auch in einer Vielzahl von Presseberichten wieder: Von wenigen Ausnahmen abgesehen wurde der Schwerpunkt nicht auf die geplante Verbrennung von Kulturgütern, sondern auf verbale Ausfälle von Gamern gelegt. So wurde von Bedrohung der Angehörigen gesprochen, die sogar das Engagieren einer privaten Sicherheitsfirma notwendig gemacht habe. Angesichts von mehr als 200 E-Mails habe der als Sprecher des AAW fungierende Schober Übergriffe

befürchten müssen. Darüber, was Gegenstand der Kritik war, ließ man die Leser dagegen im Dunkeln. Leser der Berliner Morgenpost erfuhren lediglich, dass es um einen Container gehe, „in dem Material gesammelt und später vernichtet“ werden solle.[432]

Verlautbarungen des AAW, was weshalb (nicht) abgegeben werden könne, riefen bei Gamern weiteres Unverständnis hervor. So sollten Schachspiele, deren Abgabe von Gamern erwogen wurde, nach der Ansicht eines Sprechers des AAW keine Spiele sein, „die das Töten von Menschen simulieren“,[433] da hier „nur Bauernfiguren und keine Bauern getötet werden“ würden[434] – dass auch in Videospielen bloß virtuelle Darstellungen von Menschen und nicht Menschen selbst getötet werden, ließ das AAW nicht gelten. An anderer Stelle wurde erläutert, dass – ungeachtet der Tatsache, dass sie nicht existieren – allein solche Spiele gesammelt werden sollen, „die vom amerikanischen Militär entwickelt wurden, um die Gewaltschwelle zu senken“.[435] Das AAW offenbarte mit dieser Erklärung ein erschreckendes Maß an Unkenntnis und Geringschätzung: Wenn man die Verbrennung von Kulturgütern plant, wäre es nicht zu viel verlangt, sich im Vorfeld mit diesen auseinanderzusetzen. Symptomatisch ist auch die Äußerung Schobers, mit der er der Kritik des Verbands für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC) entgegentreten wollte. Dieser versuchte, wohl in dem Glauben, dass prinzipiell niemand hieran Anstoß nehmen könnte, mit den Worten zu beschwichtigen, dass sich das Vorgehen „nur gegen Killerspiele“ richte und gab zu Bedenken, dass der Intellekt der Spieler nicht sehr hoch sei.[436]

„Wir werden uns jetzt von diesem Spiel befreien“

Seitens der Gamer kündigte man für den Tag der Aktion Proteste an: So war die Gruppe „Pirate Gaming“ der Piratenpartei mit einem Informationsstand vertreten, während der VDVC eine Mahnwache abhielt. Der Anwesenheit der Gamer ist es auch zu verdanken, dass der – von den Presseberichten abweichende – Ablauf der Aktion dokumentiert wurde.

Berichten, Fotos und Videos bei der Aktion anwesender Gamer zufolge brach das AAW die Aktion gegen 16:30

Uhr ab. Bis dahin hatten lediglich vier Videospiele ihren Weg in den Container gefunden. Bei diesen handelte es sich um die „Playstation 2“-Titel „Grand Theft Auto: San Andreas“ und „Def Jam Fight for New York“, ein Gameboy-Modul von „Small Soldiers“ und um das auf einen Rohling gebrannte und mit ausgedrucktem Cover versehene kostenlose Spiel „Open Arena“ – keines der Spiele steht im Zusammenhang mit dem US-Militär oder wurde zur Desensibilisierung von Soldaten entwickelt. Quelle

53. Von Gamern dokumentierter Containerinhalt bei Abbruch der Aktion – zusammengesetzt mit AutoStitch.

von „Open Arena“ war Pirate Gaming – es hatte die Spiele dem AAW übergeben, damit deren Mitglieder sich einmal ein „Killerspiel“ anschauen können, während die ersten beiden Titel – noch in Plastikfolie eingeschweißt und mit Preisetikett versehen – offenbar extra für die Aktion erworben wurden. Mit diesen Spielen wurde für die anwesende Presse wiederholt das Einwerfen in den Container gestellt: Ein kleines Mädchen und ein kleiner Junge, eingekleidet in Kapuzenpullis mit AAW-Logo, warfen die Hüllen dutzende Male in den Container, wobei die Titel – für weitere Kameraeinstellungen – von Pressevertretern direkt wieder aufgelesen und den Kindern heraufgereicht wurden. Anwesende Gamer und Mitglieder der Piratenpartei weigerten sich größtenteils

sich den Pressevertretern gegenüber zu äußern und lehnten es ebenfalls ab „für die Kamera“ eines der vorhandenen Videospiele in den Container zu befördern. Bis zum Ende der Aktion wurde allein das Spiel „Small Soldiers“ von einem Gamer abgegeben, der das – durch ein Video bei Youtube belegt[437] – als Scherz verstand. Mit den Worten „Wir werden uns jetzt von diesem Spiel befreien“, ließ er das von der ESRB ohne Beschränkung für Kinder jeden Alters freigegebene Gameboy-Spiel in den Container fallen. Dem ging eine Diskussion mit Mitgliedern des AAW voraus, die den Einwurf des Titels zunächst nicht gestatten wollten.

54. Einziges von einem Gamer entsorgte Spiel.

„Fähigkeit erlernt, professionell mit einer Waffe umzugehen“

Während der Aktion pendelten ständig kleine Grüppchen von zwei bis drei Personen zwischen den Seiten und führten Gespräche. Als eine Windböe den Pavillon des AAW beinahe in den Container fegte eilten auch Gamer zur Hilfe herbei, um dies zu verhindern. Im Rahmen der durchweg friedlichen Aktion wurden in einer entspannten Atmosphäre kontroverse, aber sachliche Gespräche geführt. Trotz der anregenden Gespräche blieben die meist gegensätzlichen Positionen der Diskussionsteilnehmer bestehen. So waren mehrere Mitglieder des AAW nach wie vor der Überzeugung, dass Videospiele wie „Counter-Strike” vom US-Militär zur Desensibilisierung von Soldaten entwickelt worden seien. Die Gesprächsbereitschaft war auch nicht bei jedem vorhanden: So merkte ein Gamer an, dass Diskussionen mit Schober nach dem Verschwinden von Mikrophonen und Kameras recht schnell vorbei waren. Dieser gab, auf die Wirkung von Videospielen angesprochen an, dass „dadurch die Fähigkeit erlernt [werde], professionell mit einer Waffe umzugehen“. Auf eine Nachfrage schränkte er ein, dass nicht das Zielen, aber „die Vorgehensweise”

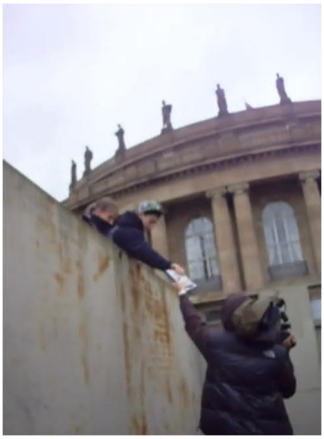
erlernt werde. Der Austausch wurde in der Nachschau auch vom AAW als positiv bewertet. Es sei ein Erfolg, dass „sich zahlreiche Gamer am Stand neben dem Container einfanden und mit Mitgliedern des Bündnisses sowie deren Befürwortern diskutierten und redeten. Junge und auch ältere Generationen tauschten bei interessanten Gesprächen die Meinungen aus".

Getrübt wurde der Dialog von einem mit der Aufschrift „Stoppt den Trauer-Terror" versehenen Plakat. Ein hinzugekommener Gamer entfaltete es, als sich Schober zusammen mit einigen Pressevertretern zum gemeinsamen Stand von Pirate Gaming und dem VDVC begab. Als die Umstehenden das Plakat bemerkten, legte der Gamer das Plakat von sich aus wieder weg. Selbstverständlich wurde dieser Vorfall von der Presse dankbar aufgenommen und medial prominent verbreitet.

„Symbolische Gehalt […] entscheidend"

Die Sammelaktion selbst fasste die dpa dagegen wie folgt zusammen:

> *„In den aufgestellten Müllcontainer hatten bis zum frühen Nachmittag vor allem Jugendliche bei der Aktion der „Familien gegen Killerspiele" etwa zwei Dutzend Computerspiele wie das umstrittene Counter-Strike weggeworfen."*[438]



55. Gestelltes Einwerfen.

Artikel mit entsprechendem Inhalt erschienen u. a. beim Focus,[439] der Welt[440] und der Financial Times Deutschland. Auch in Fernsehbeiträgen des swr und ZDF wurde – unter Verwendung der gestellten Szenen – vom Einwurf mehrerer Spiele berichtet. Die Äußerung Schobers, dass allein Spiele gesammelt werden würden, die vom US-Militär zur Senkung der Tötungshemmung hergestellt worden seien, wurde unkommentiert wiedergegeben. Auf die gestellten Szenen angesprochen berief sich ein Sprecher des ZDF darauf, dass der symbolische Gehalt der Aktion das Entscheidende sei[441] – ein elegantes Eingeständnis, dass das tatsächliche Geschehen bei der Berichterstattung nicht interessiert.

[423] AAW, Satzung für den Förderverein Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden, fv-sggs.de v. 14.10.2011.
[424] aw, Eltern von Winnenden-Opfern gründen Stiftung, pro v. 26.06.2009.
[425] js, Aktion "Wirf' Dein Killerspiel weg", pro v. 15.10.2009.
[426] js, Aktion "Wirf' Dein Killerspiel weg", pro v. 15.10.2009.
[427] Peter Muehlbauer, "Killerspielverbrennung", heise.de v. 17.10.2009.
[428] pm, Killerspiele in den Container, Göppinger Kreisnachrichten v. 06.11.2009.
[429] Harald Stenger, nach: Ensi Ferrum, Und was sagt der DFB dazu?, forum.golem.de v. 16.10.2009.
[430] VikingBK1981, Aktionsbündnis Winnenden plant eine Art "Spielevernichtung", gamersglobal.de v. 14.10.2009.
[431] Esther Banz, Kinder, gebt die Waffen ab!, woz Nr. 38/2006 v. 21.09.2006.
[432] dpa, Wachschutz für Angehörige von Amoklauf-Opfern, morgenpost.de v. 16.10.2009.
[433] Peter Steinlechner, Aktion: Tausche "Killerspiel" gegen Fußballertrikot-Los, golem.de v. 15.10.2009.
[434] Peter Muehlbauer, "Killerspielverbrennung" heise.de v. 17.10.2009
[435] Peter Muehlbauer, "Killerspielverbrennung" heise.de v. 17.10.2009
[436] dpa/lk, Bündnis will öffentlich "Killerspiele" vernichten, welt.de v. 16.10.2009.
[437] George F. B. Fumble, Aktion gegen Killerspiele 17.10 Stuttgart, OPFERGABE , youtube.de v. 19.10.2009
[438] dpa, Elternbündnis sammelt „Killerspiele“ ein, focus.de v. 17.10.2009.
[439] dpa, Elternbündnis sammelt „Killerspiele“ ein, focus.de v. 17.10.2009.
[440] dpa/cor, Aktion gegen Killerspiele verläuft schleppend, welt.de v. 17.10.2009.
[441] Falsches Spiel im Internet, swp.de (Nicht mehr verfügbar).

VDVC-Petition

17.08.2010

Manche Gamer meinen durch Indizierung und Verbot gewaltdarstellender Videospiele stärker betroffen zu sein, als es dem Gesetze nach zulässig und beabsichtigt ist. Dies ist für Außenstehende nicht ohne weiteres nachvollziehbar, da die Normen weniger restriktiv sind, als es zunächst den Anschein hat. Selbst die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) – Frau Elke Monssen-Engberding – wies 2008 in einem Interview darauf hin, dass der "Besitz von indizierten Medien" wie auch der "bundesweit beschlagnahmter Medien [...] nicht strafbar" sei – "weder als Erwachsener noch als Jugendlicher".[442] Weiter ist auch der Verkauf indizierter und beschlagnahmter Videospiele an Volljährige zulässig. Während Ersteres unmittelbar aus dem Gesetz hervorgeht, wurde Letzteres von dem Bundesgerichthof festgestellt. Demnach stellt ein Verkauf nur dann ein nach § 131 StGB unzulässiges Verbreiten dar, wenn das betreffende Spiel nicht nur dem Käufer persönlich, sondern einem größeren Kreis von Personen (sogenannte "Kettenweitergabe") zugänglich gemacht werden soll.

"The whole principle is wrong"

Der Bundesgerichtshof:

> *"Ein "Verbreiten" im strafrechtlichen Sinne setzt dann eine körperliche Weitergabe des Mediums voraus, die darauf gerichtet ist, das Medium seiner Substanz nach einem größeren Personenkreis zugänglich zu machen, der nach Zahl und Individualität so groß ist, dass er für den Täter nicht mehr kontrollierbar ist (BGH, Urt. v. 22.12.2004 – 2 StR 365/04, NJW 2005, 689, 690). Die Weitergabe an einzelne bestimmte Drit-*

> *te allein erfüllt das Merkmal des Verbreitens nur dann, wenn feststeht, dass der Dritte seinerseits die Schrift weiteren Personen überlassen wird. Selbst bei einem gewerblichen Vertrieb volksverhetzender und gewaltverherrlichender Medien kann nicht ohne weiteres davon ausgegangen werden, dass ein Verbreiten in diesem Sinne vorliegt. Das Berufungsgericht hat dazu keine Feststellungen getroffen; auch sonst ist hierzu nichts ersichtlich. Damit sind die beanstandeten Angebote schon tatbestandsmäßig keine Straftaten nach § 130 oder § 131 StGB."*[443]

Auch wenn somit in der Theorie der Vertrieb und Bezug betroffener Videospiele zum "Eigengebrauch" legal sein kann, ist dieser faktisch nicht immer möglich. Entgegen der Angabe von Frau Monssen-Engberding, "Erwachsenen sind diese Spiele ja jederzeit zugänglich", gibt es insbesondere vor dem Hintergrund der zunehmenden digitalen Distribution und neuerer DRM-Maßnahmen Probleme: Publisher der betreffenden Videospiele haben Bedenken, sich in diese rechtliche Grauzone zu begeben, weshalb bestimmte Videospiele von Deutschland aus weder heruntergeladen noch aus dem Ausland importierte Datenträger freigeschaltet werden können. Auch Zusatzinhalte in Form von DLCs werden für den deutschen Markt oft nicht angeboten. Insoweit liegt eine mittelbare Beeinträchtigung der Informationsfreiheit des Art. 5 GG vor, nach der "jeder das Recht [hat], [...] sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten". Dieses Recht gilt nicht etwa nur für den "Bezug ausländischer Zeitungen", sondern auch für "die allgemein zugänglichen Teile des Internets".[444] Den Verzicht der Publisher muss sich insbesondere im Fall der Indizierung der Staat zurechnen lassen, da er durch die gesetzlichen Regelungen faktisch erzwungen wird. So ist wegen des Werbeverbots und der Verkaufsbeschränkungen ein wirtschaftlicher Vertrieb meist nicht möglich, was unter anderem von dem ehemaligen niedersächsischen Justizminister Pfeiffer (SPD) und dem Journalisten Fromm erkannt und begrüßt wird. So liege "der Haupteffekt dieser Maßnahme [...] in der Zerstörung von Marktchancen"[445] bzw. derjenige, der in die Stadt gehe "und das Spiel kaufen möchte, finde [...] es nicht".

Aber auch losgelöst vom rechtlichen Hintergrund sehen viele erwachsene Spieler nicht ein, weshalb ihnen der Zugang zu Spielen erschwert wird, die für Minderjährige nicht geeignet sind – Robert A. Heinlein:

> *"The whole principle is wrong; it's like demanding that grown men live on skim milk because the baby can't eat steak."*[446]

"Das Indizierungsverfahren in Deutschland ist abzuschaffen"

Vor diesem Hintergrund dürfte es nicht überraschen, dass es eine Reihe von – offensichtlich erfolglosen – Versuchen gab, eine Abschaffung von Verbot bzw. zumindest der Indizierung erreichen. Schon 2003 gründete sich eine "Initiative gegen die Indizierung von Computerspielen", welche das Ziel verfolgte "das Indizierungsverfahren in Deutschland [...] abzuschaffen oder zumindest einzuschränken". Zu diesem Zweck wurden unter der Internetadresse www.bpjs-klage.de Unterschriften und Spenden gesammelt. Ziel war eine Klage vor dem Europäischen Gerichtshof (EuGH) durchzuführen, da die Beschränkungen der Indizierung als unvereinbar mit der Warenverkehrsfreiheit angesehen wurden. Bis zum Mai 2003 konnten die Unterschriften von 24.225 Personen gesammelt werden[447] – der weitere Verlauf der Initiative ist leider nicht bekannt.

Einen weiteren Versuch startete am 17.08.2010 der Verband für Deutschland Video- und Computerspieler (VDVC) auf der Seite www.ich-bin-gamer.net. Mit der bloß symbolischen Petition wurde kritisiert, dass die Indizierung Eltern "in einer falschen Sicherheit" wiege, "Interessenten die legale Auseinandersetzung" mit den jeweiligen Inhalten erschwere und die Indizierung "die Entwicklung des noch jungen Kulturguts im Keim ersticken" würde. Gefordert wurde daher "die Abschaffung der veralteten Methode der Indizierung", was unter anderem von dem Verein PirateGaming sowie der Jugendorganisation der Piratenpartei, den Jungen Piraten, unterstützt wurde. Die Aktion stieß jedoch auf wenig Resonanz, so dass die Unterstützerliste nach fünf Tagen bloß 583 Einträge umfasste.

Verantwortlich hierfür dürfte die für die Gamerszene überraschenderweise wohl typische schlechte Vernetzung und Organisation sein: Bei einer Vielzahl von Gelegenheiten stellte sich heraus, dass viele Gamer online nicht über den "einen" Kommunikationskanal erreicht werden können, so dass auch zu Demonstrationen Gamer spontan hinzustoßen, die von dieser erst morgens im Radio erfahren haben. Die Aktion "Ich bin Gamer!" war dabei nicht die erste Initiative, von der viele Gamer – wenn überhaupt – erst im Nachhinein erfuhren. So war bei der offiziellen Petitionsplattform des Bundestages schon am 24.02.2009 eine Petition zur Mitzeichnung freigeschaltet, in der die "Abschaffung von Indizierungen und Beschlagnahmen" verlangt wurde. Begründet wurde dies damit, es "für Erwachsene fast unmöglich [sei], in Deutschland an ungeschnittenes Material zu kommen". Gezeichnet wurde die Petition bloß von 325 Personen.[448]

"Nicht den gewünschten Erfolg."

Ab dem 01.02.2011 startete die Community von stigma-videospiele.de gemeinsam mit dem VDVC einen erneuten Versuch. Treibende Kraft war Konrad Huber, der vor allem intern viel Überzeugungsarbeit leisten musste. Neben Petition und Begründung wurden 25 Seiten Anmerkungen verfasst, die unter der Internetadresse www.spielepetition.de abgerufen werden konnten. Zentrales Anliegen war auch hier die Abschaffung des § 131 StGB sowie eine Entschärfung der Indizierung. Die Petition wurde schließlich am 14.04.2011 eingereicht, doch eine Freischaltung zur Mitzeichnung lehnte der Petitionsausschuss mit Schreiben vom 11.05.2011 ab. Er verwies darauf, dass mit der Petition Schleußers "bereits eine im Wesentlichen sachgleiche Petition ins Internet eingestellt" sei, so dass gemäß Nr. 4 b der Richtlinie für die Behandlung öffentlicher Petitionen von der Freischaltung zur Mitzeichnung abgesehen werden könne.

56. Gescheiterte Kampagne.

Tatsächlich wiesen die Petitionen in zwei wesentlichen Punkten jedoch eine gegenteilige Zielsetzung auf.[449] Während in der VDVC-Petition gefordert wurde, das bestehende Verbot des § 131 StGB aufzuheben:

> *"Der Deutsche Bundestag möge beschließen das Verbot gewaltdarstellender Videospiele aufzuheben."*

Stellte sich Schleußer hinter das bestehende Verbot gewaltverherrlichender Medien:

> *"Gewaltverherrlichende Medien […] sind aus gutem Grund verboten."*

Auch sprach sich die VDVC-Petition gegen die Indizierung aus:

> *"Der Deutsche Bundestag möge beschließen, die Indizierung […] zu streichen […]."*

Während Schleußer sich für eine striktere Handhabung der Indizierung einsetzte:

> *"Produkte […] können demnach von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden. Als volljähriger Bürger und Wahlberechtigter bitte ich Sie nachdrücklich […] den Vollzug bestehender Gesetze zu verbessern […]."*

Der Petitionsausschuss ließ sich von gegen seine Entscheidung vorgebrachten Einwendungen zunächst nicht beeindrucken und betonte in einem weiteren Schreiben vom 28.09.2011, dass "ein Anspruch allein auf Kenntnisnahme, sachliche Prüfung und Bescheidung", jedoch nicht auf Veröffentlichung zur Mitzeichnung bestehe. Später wurde die Freischaltung zur Mitzeichnung mit der Begründung verweigert, dass sie "nicht den gewünschten Erfolg haben wird". Dies sei der Fall, da "eine Umsetzung Ihres Anliegens angesichts der gegenwärtigen Handlungspriorität auf diesem Gebiet ausgeschlossen erscheint". Gerade wegen "der gegenwärtigen Handlungspriorität" der Bundesregierung wurde die Petition auf den Weg gebracht. Dass durch Petitionen nur für

solche Anliegen Unterstützer gesammelt werden könnten, die ohnehin im Sinne der Bundesregierung sind, klingt komisch, entspricht aber der Richtlinie für die Behandlung von öffentlichen Petitionen (Pkt. 4e).

"Intensivierung [...] des Jugendschutzes erforderlich."

Der Petitionsausschuss befasste sich schließlich mit der Petition, ohne zuvor die Mitzeichnung ermöglicht zu haben. Am 16.05.2013 empfahl er dem Deutschen Bundestag das "Petitionsverfahren abzuschließen, weil dem Anliegen des Petenten nicht entsprochen werden konnte". Hierzu führt der Petitionsausschuss in seiner Empfehlung aus:

> *"Entgegen der Auffassung des Petenten ist aus Sicht des Petitionsausschusses zu betonen, dass angesichts der Entwicklung in den entsprechenden Medien gerade eine Intensivierung und Verbesserung des Jugendschutzes erforderlich ist. Eine Abschaffung des § 131 StGB hält er für nicht geboten, da aus seiner Sicht die Regelung erforderlich ist, um den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor gefährlichen Medieninhalten zu gewährleisten. Zudem weist er erneut darauf hin, dass die vom Petenten gerügte Einschränkung des Art. 5 GG verfassungsrechtlich gerechtfertigt ist."*

Diese vom Petitionsausschuss vorgebrachte Begründung erscheint rechtlich jedoch nicht tragfähig: In den einschlägigen Kommentaren steht zum § 131 StGB, dass – entgegen den Ausführungen des Petitionsausschusses – der Jugendschutz ein Verbot nicht legitimieren kann.[450] Der Petitionsausschuss hatte sich bereits am 08.07.2010 auf diese falsche Begründung berufen,[451] worauf der VDVC den Petitionsausschuss in den der Petition beigefügten Anmerkungen – offensichtlich vergeblich – hinwies:

> *"Selbst der Petitionsausschuss hat bereits [...] angenommen, dass der § 131 StGB die "Verbreitung von als evident unerträglich angesehenen Darstellungen verhindern und [...] insoweit den*

öffentlichen Frieden und [...] dem Kinder- und Jugendschutz" dienen solle. Dies ist erkennbar ein missglücktes Zitat der einschlägigen Kommentierung."

Vergleich: Der Petitionsausschuss bezieht sich in seiner Begründung (gelb markiert) offenbar auf einen juristischen Kommentar:

1. Stufe - § 131 Strafgesetzbuch (StGB)

Nach § 131 StGb sind die Produktion und der Vertrieb von Video- und Computerspielen verboten, wenn grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art geschildert werden, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder wenn das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise dargestellt wird. Die Vorschrift soll die Verbreitung von als evident unerträglich angesehenen Darstellungen verhindern und schützt insoweit den öffentlichen Frieden und dient dem Kinder- und Jugendschutz.

57. Abschlussbegründung des Petitionsausschusses zu Petition 2863.

Der Absatz wurde aber nicht bis zum Ende gelesen. Dort heißt es weiter (grün markiert), dass der Jugendschutz ein Verbot gerade nicht rechtfertigen könne:

2) **Rechtsgut; kriminalpolitische Bedeutung.** § 131 ist ein **abstraktes Gefährdungsdelikt** (*S/S-Lenckner* 1; LK-*v. Bubnoff* 10; **aA** SK-*Rudolphi* 3; *M/Schroeder/Maiwald* 94/3; *Rackow*, Maiwald-FS 195, 201 ff. [„Risikodelikt" noch im Vorfeld abstrakter Gefährdung]), dessen Strafdrohung an plausiblen, jedoch wissenschaftlich nicht unbestrittenen Vermutungen über Zusammenhänge zwischen individueller Wahrnehmung von Gewalt, öffentlicher (ausdrücklicher oder konkludenter) Verständigung über ihren sozialen *Sinn* und Handlungsformen Einzelner anknüpft. Dabei setzt die Vorschrift mit einem relativ groben Raster an der Verbreitung von als evident „unerträglich" angesehenen Darstellungen an; sie schützt *insoweit* den „öffentlichen Frieden" (vgl. dazu 2 f. zu § 126) iS einer normativen Begrenzung zulässiger Formen vergegenständlichter Äußerungen über Gewalt gegen Menschen. Der öffentliche Friede ist freilich auch hier weder alleiniges (so *S/S-Lenckner* 1; *Lackner/Kühl* 1) noch vorrangiges **Rechtsgut** (so LK-*v. Bubnoff* 9 [daneben Jugendschutz]). Ein „Schutz des Einzelnen vor der Fehlentwicklung zu einer aggressiven Haltung" (BT-Drs. VI/3521, 6; 10/2546, 21; NStZ **00**, 307; zust. *Lackner/Kühl* 1) oder das Anliegen einer „plakativen Missbilligung" (BT-Drs. 7/514, 4) könnten eine Drohung mit Kriminalstrafe nicht legitimieren (zur Kritik vgl. auch SK-*Rudolphi* 2; LK-*v. Bubnoff* 11 mwN). Das gilt nicht nur für den Bereich des Jugendschutzes, sondern erst recht für das Anliegen einer pädagogischen Einwirkung auf Erwachsene.

Wie bei der Pornographie (vgl. Erl. zu § 184) kann es bei § 131 nicht um den Schutz allgemeiner Moral oder um einen vagen „Klima"-Schutz gehen. Hierbei

58. Die Kommentierung im Tröndle/Fischer zu § 131 StGB.

[442] Elke Monssen-Engberding, nach: Nicole Lange, BPjM: Die neuen Indizierungsgesetze im Blickpunkt, derwesten.de v. 15.05.2008.
[443] BGH, Urt. v. 12.07.2007 - I ZR 18/04, BGH-Entscheidungsdatenbank.
[444] Jarass, in: Jarass/Pieroth, Grundgesetz, Kommentar, 8. Aufl. (2006), Art. 5 Rn. 16a.
[445] Höynck, Theresia/Pfeiffer, Christian, Verbot von „Killerspielen"? - Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendschutzes, ZRP 2007, 92.
[446] Wikiquote, Eintrag: Censorship, en.wikiquote.org - Stand: 09.04.2014.
[447] GameStar, Organisierte Indizierungsgegner, GameStar 05/2003, S. 9.
[448] Deutscher Bundestag, Petition 2863, epetitionen.bundestag.de.
[449] Deutscher Bundestag, Petition 4958, epetitionen.bundestag.de
[450] Tröndle/Fischer, StGB, Kommentar, 53. Aufl. (2006), § 131 Rn. 2.
[451] Deutscher Bundestag, Petition 2863 - Abschlussbegründung v. 08.07.2010, epetitionen.bundestag.de.

Norwegen

22.07.2011

Am 22.07.2011 tötete Anders Behring Breivik durch eine in der Osloer Innenstadt gezündete Bombe 8 Menschen und verletzte auf der Insel Utøya 69 Teilnehmer eines Feriencamps der sozialdemokratischen Arbeiterpartei tödlich. Der Täter wurde von einer Anti-Terror-Einheit gestellt und festgenommen. Als Motiv gab er den Kampf gegen eine Islamisierung Europas an. Ein Gericht verurteilte den 32-Jährigen zu einer Freiheitsstrafe von 21 Jahren mit anschließender Sicherungsverwahrung, nachdem er trotz zwischenzeitlicher Zweifel für zurechnungsfähig erklärt wurde.[452] Die vom Täter genutzten Spiele "Call of Duty: Modern Warfare 2" und "World of Warcraft" wurden in Medienberichten sowohl als Ursache als auch als Training für die Tat diskutiert. Als Beleg wurde das von Breivik veröffentlichte 1.500 Seiten umfassende Manifest "2083: A European Declaration of Independence" angeführt, in dem sich auch Ausführungen zu den genannten Videospielen finden.

"Seine wichtigste Trainingshilfe"

Der Psychologe Dr. Rudolf H. Weiß war der Überzeugung, dass "die virtuelle Gewaltwelt [...] sich auf diesem Wege einen Durchbruch in die Realität verschafft" habe. Weiter führte er als Beleg für "das Modelllernen [...] aus brutalen Mainstream-Shootern" an, dass Breivik selbst das Videospiel ""Call of Duty-Modern Warfare 2" als seine wichtigste Trainingshilfe bei der Vorbereitung seines Amoklaufes" bezeichnet habe.[453] Dieses Verständnis könnte auf eine fehlerhafte Übersetzung zurückgehen. Im Manifest Breiviks findet sich eine Passage, die in diesem Sinne verstanden werden könnte, tatsächlich aber etwas anderes zum Ausdruck bringen soll. Breivik schreibt, dass er bereits den Vorgänger "Modern Warfare (1)" (MW1) nicht mochte, da er lieber

Rollenspiele im Stil von "Dragen Age: Origins" spiele. "Modern Warfare 2" (MW2) sei für ihn daher allein Teil der Tatvorbereitung und nicht mehr als das – beispielsweise ein vom ihm geschätzter Zeitvertreib – gewesen:

> *"I played MW1 as well but I didn't really like it as I'm generally more the fantasy RPG kind of person – Dragon Age Origins etc. and not so much into first person shooters. I see MW2 more as a part of my training simulation than anything else."*

Mit der Aussage, dass Breivik "Modern Warfare 2" als Trainingshilfe begriff, hat Weiß jedoch Recht. In dem Manifest heißt es, dass er das Spielen "wegen des großartigen Mehrspielermodus zu lieben gelernt habe", da mit diesem "mehr oder weniger komplette Operationen simuliert" werden könnten. Weiter lobte er den Titel als "probably the best military simulator out there". Jemandem, der mit "Modern Warfare 2" vertraut ist, kommen hieran jedoch Zweifel. Anders als bei der 4. Einzelspielermission "No Russian", in der Terroristen wehrlose Zivilisten erschießen, liefern sich im Mehrspielermodus ausschließlich (bewaffnete) Spieler Duelle. Die Möglichkeit einer Vorbereitung der Anschläge erscheint daher zweifelhaft. Auch ist "Modern Warfare 2" entgegen der Aussage Breiviks ein schlichter Action-Shooter. Realitätsnähere Titel sind "Operation Flashpoint" bzw. die "Armed Assault"-Reihe, aus denen mit "Virtual Battlespace" tatsächlich eine für das Militär entwickelte Simulation hervorgegangen ist.

"Und ans Abknallen gewöhnte er sich mit Hilfe von Ego-Shooter-Spielen"

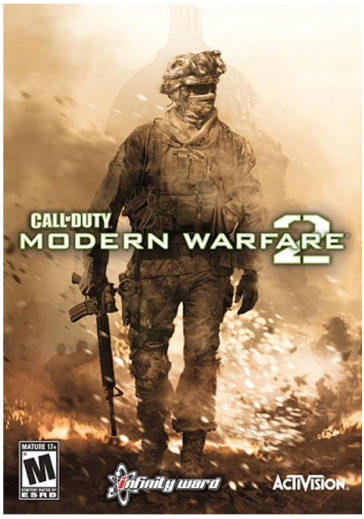
Auch darüber, weshalb Breivik Videospiele als Teil seines Trainings betrachtete, hatten Journalisten genaue Vorstellungen. Die taz ließ den Psychiater Bert te Wildt zu Wort kommen, der unter Berufung auf den amerikanischen Militärpsychologen Dave Grossman – irrtümlich als David Grossman (israelischer Schriftsteller) bezeichnet – angab, dass Videospiele "wirkungsvoll auf Kriegsszenarien einstimmen" sowie sich eignen würden, um "die Hemmschwelle gegen das Töten zu senken".[454] Für die Frankfurter Allgemeine Zeitung legte Nils Minkmar

beinahe beiläufig dar, dass Breivik die Videospiele genutzt habe, um sich zu desensibilisieren:

> *"Und ans Abknallen gewöhnte er sich mit Hilfe von Ego-Shooter-Spielen, deren Realismus er lobte. So blieb er körperlich fit und geistig gesund."*[455]

Der Inhalt von Breiviks Manifest wurde hierbei offenbar außer Acht gelassen. Dort schrieb er, dass er in "Modern Warfare 2" – wie bereits angeführt – eine Möglichkeit zur Simulation von Operationen und es als Ersatz für Schießtraining empfahl, falls ein Schützenverein nicht zur Verfügung stehe:

> *"Target practise is likely going to be a problem for many people in certain countries […]. Simulation by playing Call of Duty, Modern Warfare is a good alternative as well but you should try to get some practise with a real assault rifle (with red point optic) if possible."*



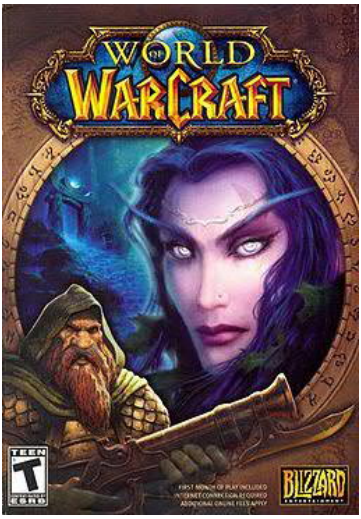
59. Videospiel „Modern Warfare 2“

Breivik selbst musste für das Schießtraining nicht auf Videospiele ausweichen: Er gehörte nach Wikipedia "von 2005 bis 2007 und von Juni 2010 bis zu seinem Ausschluss kurz nach den Attentaten [...] dem Oslo Pistolklubb an" – einem Sportschützenverein. Ab Juni 2010 absolvierte er 13 Trainingseinheiten und nahm an einem Turnier teil.[456] Dass er sich mit "Modern Warfare 2" enthemmen wolle, schreibt er dagegen an keiner Stelle. Stattdessen empfahl er allgemein, vor "Operationen" das Mittel "N.O.-XPLODE" als "energy booster" einzunehmen, zu beten, was einen "additional mental boost" bewirke, sowie einen mp3-Player – als "essential" bezeichnet – mitzunehmen:

> *"In addition, I will put my iPod on max volume as a tool to suppress fear if needed. I might just put Lux Aeterna by Clint Mansell on repeat as it is an incredibly powerful song. The combination of the-*

se factors (when added on top of intense training, simulation, superior armour and weaponry) basically turns you into an extremely focused and deadly force, a one-man-army."

Wie Nils Minkmar vor diesem Hintergrund zu der Erkenntnis kommt, dass Breivik sich mit "Modern Warfare 2" habe desensibilisieren wollen, erklärt er in einer Stellungnahme – dem Autor erscheint es als naheliegend, Belege hat er keine:



60. Der Titel „World of Warcraft“.

"Er nutzt es zum Training und zur Simulation des Tötens, und zwar obwohl er solche Spiele nicht besonders mag. Da er wiederholt die eigene psychische Konstitution als wesentliches Element seines Vorhabens bezeichnet, richtet sich dieses Training vor allem darauf."

"Online-Killerspiel ‘World of Warcraft’"

In den Medien wurde zwischen dem First-Person-Shooter "Modern Warfare 2" und dem Onlinerollenspiel "World of Warcraft" oft kein Unterschied gemacht. So heißt es in vielen Artikeln, dass Breivik "Computer-Kriegsspiele wie “World of Warcraft” und “Modern Warfare 2“" genutzt habe.[457] Bei der Frankfurter Allgemeinen Zeitung sprach man sogar von "dem Online-Killerspiel ‘World of Warcraft’".[458] Mit Verweis darauf, dass Breivik "zwei Jahre lang nichts andres unternahm als „World of Warcraft“ zu spielen und dann mit Mörderpotenzial wieder herauskommt", bezeichnet es Hannes Gamillscheg in der Frankfurter Rundschau als "fahrlässig, nicht über Ursache und Wirkung nachzudenken".[459] Auch bei NachDenkSeiten.de sieht der Sozialwissenschaftler und Publizist Götz Eisenberg in "World of Warcraft" eine Vorbereitung für die Tat:

"Mit 25 nimmt er sich eine Auszeit und spielt intensiv „World of Warcraft“. Auf diesem Weg verschafft er sich die nötige Grundhärte für das geplante Massaker."[460]

In seinem Manifest empfiehlt Breivik "World of Warcraft" nicht, um "sich die nötige Grundhärte" anzutrainieren, sondern um es als Alibi zu gebrauchen:

> *"Present a "credible project/alibi" to your friends, co-workers and family. [...] F example, tell them that you have started to play World of Warcraft […] and that you wish to focus on this for the next months/year. [...] You will be amazed on how much you can do undetected while blaming this game. If your planning requires you to travel, say that you are visiting one of your WoW friends, or better yet, a girl from your "guild" (who lives in another country). No further questions will be raised if you present these arguments. Blaming WoW is also quite strategic due to another factor. It is usually considered "tabu" or even shameful in our society today to be hooked on an MMO."*

Breivik selbst spielte "World of Warcraft" intensiv: 2006 und 2007 auf dem Server Nordrassil zunächst mit dem Level 77 Magier "Andersnordic" und war dabei Mitglied der Gilden "Virtue", "Unit" und "Nevermore". Später hatte er auf dem Server Silvermoon noch die Charaktere "Conservatism" und "Conservativ". Allein bei der Gilde "Nevermore" soll das Wochenpensum eines Spielers bei "40 - 50″ Stunden gelegen haben – Tatsächlich spielte er in diesem Zeitraum aber 12 - 16 Stunden täglich. Nachdem er zwischenzeitlich pausierte spielte er "World of Warcraft" vom 23.11.2010 bis zum 23.02.2011, wobei eine Spielzeit 629 Stunden zusammenkam.[461] "Modern Warfare 2" spielte er seit 2010 "bloß" 130 Stunden, was die dpa aber nicht davon abhielt, den Lesern in einer Pressemitteilung die Nutzung von "World of Warcraft" zu verschweigen und "Modern Warfare 2" als Breiviks alleinige Beschäftigung darzustellen (Auf Nachfrage wurde bestätigt, dass sich "das Wort "Killerspiel" [...] auf "Call of Duty, Modern Warfare II" bezieht.):

> *"Aber als er anfing, seine ungeheuerlichen Pläne zu schmieden, zog er sich zurück ins kleine Kinderzimmer, brach alle Kontakte ab, verbrachte Stunden vor dem Computer und spielte Killerspiele. Bis er zur echten Waffe griff."*[462]

"Retten Europa auch vor einen Teil der Islamisierung"

Das Onlinerollenspiel “World of Warcraft” spielt in der fiktiven Fantasy-Welt “Azeroth”, in der sich die Angehörigen der verfeindeten Fraktionen „Allianz“ und „Horde“ gegenüberstehen. Als Mensch, Troll, Zwerg, Ork, Blut- oder Nachtelf oder anderes Wesen kann der Spieler auf eigene Faust oder gemeinsam mit mehreren Mistreitern die Länder erkunden und Abenteuer bestehen. Insgesamt ist es kein realitätsnahes Setting, sondern eine typische Fantasy-Welt mit Magiern, Rittern und Dämonen. Feuerwaffen machen sich demnach, abseits der über Musketen verfügenden Zwerge, rar. Michael Sahr, Moderator bei Phoenix, war dies offenbar nicht bekannt. Am 16.04.2012, bei der Berichterstattung über den Prozess gegen Breivik, stellte Sahr "World of Warcraft" vor:

> *"Der Breivik hat ja sehr viel Computerspiele gespielt. “World of Warcraft” – ein kriegstreibendes Spiel. Da schlüpfen also Spieler in mittelalterliche Heldenrollen und retten die Welt, retten Europa auch vor einem Teil der Islamisierung – in gewisser Weise. Das sind sehr kritisch zu sehende Spiele und er tauchte sehr stark in eine Parallelwelt ab, wo er auch sehr viel geschossen hat. Jetzt ist es ja landläufig einfach zu sagen: Klar, wenn der schon am Computer abdrückt, dann drückt er auch in Wirklichkeit schneller ab?"*

Michael Sahr bat später in einem Youtube-Video um Entschuldigung – er habe das Spiel verwechselt:

> *"Shit happens: Ich habe leider das Spiel verwechselt und das tut mir auch echt leid. Das war nicht meine Absicht und schon gar nicht mein Ziel… Und von daher “Sorry” an die Fangemeinde von “World of Warcraft”. Wie gesagt: Das war nicht meine Absicht, mein Ziel. Es ist mir in dieser langen Livesituation, an diesem doch sehr anspruchsvollen Tag – immerhin stand ein Massenmörder vor Gericht und hat ziemlich Klartext geredet – leider passiert… Aber soll die Sache auch nicht entschuldigen. Also: Klares “Sorry” von meiner Seite für diese Verwechselung."*[463]

Die Frage, mit welchem Spiel Sahr "World of Warcraft" verwechselt haben möchte, blieb dabei offen. "Modern Warfare 2", neben dem kaum ein anderes Spiel in Frage kommt, dürfte es nicht gewesen sein. Auch wenn das Spiel teilweise in Afghanistan stattfindet, geht es im Grunde um eine Neuauflage des Ost-West-Konflikts: "The ultranationalist Russian leader Zakhaev has been eliminated, but it seems that his lieutenant, Vladimir Makarov, is an even bigger danger".[464]

---

[452] Wikipedia, Eintrag: Anschläge in Norwegen 2011, de.wikipedia.org - Stand: 24.07.2014.
[453] Rudolf H. Weiß, Diskurs: Gibt es einen Bezug zwischen Mainstream-Shootern und Amoklauf?, mediengewalt.eu (2013).
[454] Bert te Wildt, nach: Daniel Schulz, "Man funktioniert wie eine Maschine", taz.de v. 28.07.2011.
[455] Nils Minkmar, Wahn und Sinn, faz.net v. 31.07.2011.
[456] Wikipedia, Eintrag: Anders Behring Breivik, de.wikipedia.org - Stand: 26.09.2014.
[457] Bild, BILD.de beantwortet die wichtigsten Fragen, bilde.de v. 23.07.2011.
[458] Friedrich Schmidt, Verbrechen und Strafe, faz.net v. 16.04.2012.
[459] Hannes Gamillscheg, Breivik mordete nicht im luftleeren Raum, fr-online.de v. 25.06.2012.
[460] Götz Eisenberg, Vom braunen Jucken – Ein Rückblick auf die Tat des Anders Behring Breivik, nachdenkseiten.de v. 17.10.2011.
[461] SuzieQ, Oslo Der Prozess - Anders Behring Breivik32/2, freitag.de v. 13.06.2012.
[462] dpa, Genugtuung trotz Höchststrafe: Breivik-Urteil ist gesprochen, abendblatt.de v. 24.08.2012.
[463] Michael Sahr, nach: phoenix, PHOENIX Berichterstattung über World of Warcraft youtube.com v. 04.05.2012.
[464] amazon, Product Description - Call of Duty: Modern Warfare 2, amazon.com.

Gamescom

19.08.2011

An bloßstellenden oder peinlichen Berichten über Computerspiele (-r) mangelt es weder im Öffentlich-Rechtlichen noch im privaten Fernsehen. So zeigte 2011 das Großstadtrevier in der Folge "Annas Einsatz", wie in Lastwagen das fiktive Videospiel "Killman IV" nach Hamburg geschmuggelt wurde, um es auf Schulhöfen zu verkaufen – Internettauschbörsen wollte man den Zuschauern offenbar nicht erklären müssen. Ebenfalls 2011 strahlte RTL2 in seinem Scripted Reality Format "X-Diaries" aus, wie Nerds der Gilde eines Onlinerollenspiels im Urlaub begreifen, dass sie ihr Leben vergeudet haben, die auf USB-Sticks gezogenen Avatare symbolisch im Meer versenken und danach verkünden nunmehr ein Fitnessstudio zu besuchen. Auch die jährlich in Köln stattfindende Computerspielmesse "gamescom" ist regelmäßig ein willkommener Anlass, um Klischees über Nerds aufzufrischen. So schickte RTL für "Punkt 6" zwei junge Frauen los, um Besucher (erfolgslos) zu überreden das Schlangestehen sein zu lassen und mit ihnen ein Eis zu essen,[465] während bei Pro7 "taff" Besucher, insbesondere Cosplayer, zu ihren Outfits befragte.[466] Derartigen Berichten wird in der Regel nicht viel Beachtung geschenkt – anders war es jedoch bei dem 2011 von RTL in "Explosiv" gezeigten Bericht zur "gamescom 2011"[467].

61. Unterhaltungsmesse “gamescom”.

"Das sieht man und riechen kann man es auch."

Das Besondere an dem von Tim Kickbusch produzierten Beitrag war, dass Outfits von Gamern nicht bloß nach optischen Gesichtspunkten beurteilt wurden, sondern dass das Tragen von Bärten, langen Haaren (bei Männern) und schwarzer Kleidung nicht nur mit Desinteresse an aktuellen Modetrends in Verbindung gebracht, sondern mit einer mangelnden Hygiene gleichgesetzt wurde. Festgemacht wurde dies unter anderem an nach mehr als 6 Stunden bei 30 °C im Schatten schwitzenden Messebesuchern. Während anfangs noch zugestanden wurde, dass es für "gamescom"-Besucher "völlig normal" sei, "maskiert mit Messer- und Maschinengewehrattrappen bewaffnet über einen Zeltplatz am Rhein [zu] spazieren", wurde schnell deutlich gemacht, dass die Gamer bloß herabgewürdigt werden sollten:

> *"Man merkt schnell das ist ein besonderes Publikum hier – eben Computerfreaks. Irgendwann in seinem Leben steht jeder pubertierende Junge vor der Frage "Kaufe ich von meinem Taschengeld einen Rasierapparat, oder doch lieber ein Computerspiel?" Wenn man sich da falsch entscheidet, landet man hier – sagen Gerüchte, böse Gerüchte. Ob das stimmt, wollen wir heute herausfinden."*

Als Blickfang für die Zuschauer wird kurzerhand die 23-Jährige Studentin und Messehostess Laura akquiriert: Sie "arbeite heute den ersten Tag auf der Messe und das ist lang genug, um die verschiedenen Computerfreakkategorien zu durchschauen". Sie referiert über die verschiedenen Gruppen von Gamern – "halt die, die sich immer verkleiden", die, "die total in sich gekehrt sind, introvertiert" und schließlich diejenigen, "die auch nicht so oft gerne das Bad aufsuchen" – und wird vom RTL-Team

62. Lange Haare – bei Männern ein Problem?

gebeten, ein paar typische Vertreter der einzelnen Gruppen vorzuführen. Begonnen wird mit einem "aus der "Schlabber-T-Shirt-Fraktion", wobei sich dieser mit seiner Schublade nicht abfinden möchte, so dass es zu dem folgenden Wortwechsel kommt:

Laura:

"Seine Haare sind länger als meine, er hat diese typischen Schlabbersachen an, und ist unrasiert und so etwas alles ... Ich glaube jetzt nicht, dass ihm das so wichtig ist..."

Gamer:

"... unrasiert, aber gut gestutzt!"

Laura:

"Das stimmt, das muss man zugeben. Nein, aber ich glaube er legt jetzt nicht so viel Wert auf sein Äußeres..."

Gamer:

"Ich leg schon wert drauf [...]."

"Wie viel Gedanken machst du dir um dein Styling?"

Auch bei dem Versuch eine recht farbenfroh gekleidete Besucherin mit Cyber-Punk-Anleihen dem Outfit nach zu kategorisieren liegt Laura daneben. Auf Nachfrage des RTL-Teams entpuppt sich die mutmaßliche Fantasyspielerin als Fan von "First-Person-Shootern":

RTL-Reporterin:

"Stimmt das? Liegt sie richtig, dass du Fantasy-Spiele magst?"

Gamerin:

"Unter anderem, aber ich gehöre zu dieser Ego-Shooter-Fraktion. Also ich spiele eigentlich ... fast alles."

Auch sonst wurde bei jeder Gelegenheit versucht, Spieler bloßzustellen. Immer nach dem gleichen Muster folgt nach einer unverfänglichen Frage die persönlichere. Bei einem Gamer, der entfernt an Dr. Emmett „Doc“ Brown aus "Zurück in die Zukunft" erinnert, kommt nach der Frage nach der täglichen Spielzeit die, wie viel Gedanken er sich um sein Styling mache. Die Antwort: "Nicht sehr viel, ich bin so wie ich bin". Einem andern wird, nachdem er zunächst auf seine ungewöhnliche Kopfbedeckung (Verkehrshütchen) angesprochen wurde, die Frage gestellt ob er eine Freundin habe. Als dieser verneint folgt die Frage nach dem Grund. Er erklärt direkt: "Warum nicht ... zu schüchtern: Ich kann einfach nicht auf ein Mädl zugehen". Nachdem zwischenzeitlich festgestellt wurde, dass "die überwiegende Mehrzahl [...] aber den Computerspieler-Einheitslook [trägt]: Dunkel Schlabberklamotten, die manchmal etwas streng riechen", heißt es am Ende des Beitrags süffisant:

> *"Und ganz am Ende haben wir auch die 3 Jungs mit den Spielzeuggewehren wieder getroffen: Das Bier ist inzwischen alle, bei 30 °C im Schatten haben sie unter ihren Verkleidungen ganz ordentlich geschwitzt. Das sieht man und riechen kann man es auch. Und ein Mädchen haben sie hier heute auch noch nicht kennen gelernt. Und es könnte sein, dass das alles irgendwie zusammenhängt."*

"Über – im besten Falle eine Handvoll – Leute lustig gemacht."

Viele Gamer machten ihrem Ärger über den Beitrag auf Youtube Luft: In zahlreichen Videos wurde der RTL-Beitrag als herabwürdigend kritisiert und die Community aufgefordert, sich bei den Verantwortlichen zu beschweren. Dass der Beitrag nicht zufällig so geworden war, wie er ausgestrahlt wurde, zeigte der geschmackvoll gewählte Name von Kickbuschs Webseite -– rufmord.tv – sowie der Inhalt der Beiträge in seinem Facebook-Profil. Die Webseite onlinewelten.com[468] fand heraus, dass er offenbar grundsätzlich wenig für dunkel gekleidete Menschen mit Bärten und langen Haaren übrig hat. Zumindest mit Metal-Fans hat er dasselbe Problem.

> *"Ich glaube, die ganzen Daddel-Freaks bei der Gamescom sind direkt aus Wacken hierher gereist. Die sehen so aus. Und riechen so."*

In der entfachten Diskussion warf er den Gamern zunächst vor, dass sie "ein humorloser Menschenschlag" seien, unterstellte, dass die Proteste wohl "nicht ganz ernst gemeint" seien, äußerte die "Vermutung, dass zuviel Computerspielen keinen förderlichen Effekt auf Sprachverständnis u.ä. hat", meinte, dass man "nachdem was die Freaks mir so schreiben [...] die in ihrer Mehrzahl noch härter [hätte] angehen müssen" und versuchte, mit der Aussage zu beschwichtigen, dass sie sich in ihrem Beitrag bloß "über – im besten Falle eine Handvoll – Leute lustig gemacht" hätten.

Nachdem sich RTL ursprünglich darauf beschränkte, das Löschen von hochgeladenen Mitschnitten der Sendung in die Wege zu leiten, gestand der Sender zunächst schriftlich ein, dass die "Verallgemeinerung und Überzeichnung [...] ein Fehler" war und distanzierte sich von Kickbuschs Facebook-Beiträgen: "Der bei facebook privat gepostete Kommentar des RTL-Redakteurs war ausschließlich dessen private Meinung und in keinster Weise die von RTL.".[469] Später entschuldigte sich RTL auch "on air" in der Sendung "Explosiv":

> *"So, und jetzt ist es Zeit für eine Stellungnahme in eigener Sache. Sie haben vielleicht unseren Bericht über die GamesCom vergangene Woche gesehen. In diesem Beitrag haben wir verallgemeinert und überzeichnet. Und wenn wir Gefühle verletzt haben sollten, dann entschuldigen wir uns ausdrücklich dafür."*

Selbst Kickbusch veröffentlichte, sichtlich zerknirscht, eine Entschuldigung:

> *"Über 100 Mails heute haben mir gezeigt, dass ich die Wirkung meines Beitrags zur Gamescom ganz falsch eingeschätzt habe. Der sollte lustig werden. Das ist mir gründlich misslungen. Ich wollte niemanden beleidigen oder verletzen. Dass das jetzt dennoch geschehen ist, tut mir sehr leid. Die anschließende Diskussion auf mei-*

ner privaten Facebook-Seite über den Beitrag und die Reaktionen darauf war hitzig. Meine Äußerungen dort waren unüberlegt. Auch dafür möchte ich mich entschuldigen."

"GAMEZ"

Die Kritik der Gamer nahm mal mehr und mal weniger angemessene Formen an. Teilweise wurden Daten der von RTL mit vollem Namen genannten "Laura" recherchiert und verbreitet sowie Informationen zu anderen ihrer Tätigkeiten gesammelt. Mitglieder des Spielerportals gamona suchten sie noch auf der "gamescom" auf und versuchten sie ihrerseits mit der Frage bloßzustellen, ob sie meine, dass die Eisenbahnverbindung "Berlin – New York" wegen der Wirtschaftskrise eingestellt worden sei. Von "Gioteck", für die Laura als Hostess auftrat, wurde sie unterdessen in Schutz genommen, da ihre "Aussagen aus dem Zusammenhang gerissen" worden seien. Die Mitglieder von giga fuhren direkt bei RTL vorbei und versuchten sich an einer Parodie.[470] Die "Selbstverständlichkeit, mit der hinter diesen Mauern Schmierenjournalismus der Spitzenklasse betrieben" werde sei "nur für uns Außenstehende" merkwürdig:

"Insider wissen: Für die Mitarbeiter von RTL ist das alles ganz normal. [...] Hecken drinnen möglicherweise wieder die nächste Hetzkampagne aus. Hier bei RTL findet das niemand komisch. Im Gegenteil, wie sich im Interview herausstellt."

Daraufhin wird einer RTL-Mitarbeitern vor laufender Kamera gefragt, "wie viel Zeit [...] sie so am Tag in Styling" investiere, der nächste – mit Bart – muss sich die Frage gefallen lassen, ob er verheiratet sei und wie viel Zeit, "wenn man so den ganzen Tag Medieninhalte produziert, [...] da so generell für Körperhygiene" bleibe. Schließlich wird Laura als "12-Jährige gefangen im Körper einer ausgewachsenen Frau" beschrieben. Die für Programmbeschwerden zuständige Internetseite brach unter der Last von mehr als 100.000 Aufrufen zusammen, wobei mit 11.500 gegen die Sendung eingereichten Beschwerden dennoch ein Rekord erreicht wurde. In der Sache war diesen jedoch kein Erfolg beschieden:

"Die Prüfung der NLM hat jetzt ergeben, dass der umstrittene Beitrag nicht gegen die Bestimmungen des Rundfunkstaatsvertrages verstößt. Unabhängig von dieser rechtlichen Bewertung hat die NLM Verständnis für die Empörung, die dieser Beitrag ausgelöst hat. Die inzwischen erfolgte Entschuldigung durch RTL war ebenso richtig wie notwendig. "Der Beitrag ist durch seine unverblümte Tendenz sicher ärgerlich, aber keinesfalls rechtswidrig. In einer freiheitlichen Medienordnung können und müssen derartige Berichte toleriert werden. Ich hoffe sehr, dass die Gamer-Szene, die ja selbst für Freiheitsrechte eintritt, dies am Ende akzeptieren kann," kommentiert der Direktor der NLM, Andreas Fischer."[471]

63. Gehackte RTL-Seite.

Schließlich wurde die Webseite von RTL Opfer eines Hackerangriffs: Beim Aufruf der Seite öffnete sich ein Fenster mit dem einzigen Wort: "GAMEZ".[472]

---

[465] René Grieskamp, RTL strahlte weiteren gamescom-Bericht aus, gamona.de v.v 27.08.2011.
[466] Former Knight of the NOL, ProSieben - Taff.net Extra-Bericht über gamescom 2011-Besucher, youtube.com v. 25.08.2011.
[467] Anon Ymous, RTL Gamescom Bericht - Explosiv, vimeo.com.
[468] Tobias Ritter, RTL-Bericht über die gamescom 2011 - Nach Proteststurm: RTL-Redakteur wirft Gamern Humorlosigkeit vor *UPDATE*, onlinewelten.com v. 24.08.2011.
[469] Tobias Ritter, RTL-Bericht über die gamescom 2011 - Nach Proteststurm: RTL-Redakteur wirft Gamern Humorlosigkeit vor *UPDATE*, onlinewelten.com v. 24.08.2011.
[470] xColdxProductions, RTL EXPLOSIV - GIGA EXPLODIERT - Die Antwort auf die gamescom-Reportage.mp4 , youtube.com v. 25.08.2011.
[471] Niedersächsische Landesmedienanstalt, Pressemitteilung - RTL-Bericht über die Gamescom verstößt nicht gegen das Medienrecht, nlm.de v. 26.08.2011.
[472] Carolin Neumann/dpa, Spieler verspottet: RTL entschuldigt sich für Gamescom-Beitrag, spiegel.de v. 26.08.2011.

Aurora/Newtown

20.07.2012 und 14.12.2012

Am 20. Juli 2012 drang James Eagan Holmes in das "Century movie theater" in Aurora (Colorado) ein und erschoss während der Premiere von "The Dark Knight Rises" 12 Menschen. Nach der Tat ließ er sich ohne Gegenwehr festnehmen – dem 24-Jährigen droht die Todesstrafe.[473] Fünf Monate später tötete der 20-Jährige Adam Lanza 27 Menschen an der Sandy Hook Elementary School in Newtown (Connecticut), nachdem er zuvor seine Mutter erschossen hatte. Bei Eintreffen der Polizei tötete er sich selbst.[474] In beiden Fällen konnte ein Motiv nicht ermittelt werden. In in- und ausländischen Medien wurde unter anderem die Videospielnutzung der Täter diskutiert.

"Extremely violent video games."

So schrieb Robert Fox in der britischen Zeitung "The-Week", dass es eine Verbindung zwischen Breivik und Holmes gebe: "Both were addicts of complex and extremely violent video games".[475] Bezeichnenderweise wusste man zu diesem Zeitpunkt lediglich von zwei Videospielen, die vom Täter genutzt wurden – davon lediglich eines namentlich bekannt: Ein ehemaliger Mitschüler berichtete der "Daily Mail", Holmes wäre "obsessed with computer games and was always playing role-playing games". Er konnte sich an keinen konkreten Namen erinnern, meinte jedoch, dass es etwas "like World of Warcraft" gewesen sei.[476] An anderer Stelle hieß es, dass er Stunden damit verbrachte hatte, zuhause das Videospiel "Guitar Hero" zu spielen.[477] "Guitar Hero" als "extremely violent" zu bezeichnen ist ähnlich fernliegend wie bei Spielen wie "World of Warcraft": Der Titel ist in Deutschland "ab 12" freigegeben. Der Editor Nigel Horne sah dies unter Hinweis auf das amerikanische Entertainment Software Rating Board (ESRB)

anders. Mit dem Label "Teen" ist das Spiel zwar "ab 13" freigegeben, doch die Inhaltsbeschreibung[478] sei eindeutig:

> *"I think if there's a problem here it might be a difference in interpretation of what is considered 'extremely violent'. You say World of Warcraft and Guitar Hero […] are not 'extremely violent'. But World of Warcraft is rated by the games manufacturer as 'containing violence, blood and gore'."*

Dass "World of Warcraft" Gewaltdarstellungen beinhaltet lässt sich nicht bestreiten, doch allein der Umstand, dass im Fall von "World of Warcraft" nicht einmal die Altersfreigaben – es folgen noch "Mature" (ab 17) und "Adults Only" (ab 18) – ausgeschöpft wurden, spricht Bände. Auch taucht bei dem als "Mature" eingestuften "Counter-Strike: Source" anstatt von "violence" die Bewertung "intense Violence" auf[479] – selbst nach der Datenbank soll die in "World of Warcraft" gezeigte Gewalt also keine "intensive" sein. Der Focus berichtete, der Täter habe "Video- und Rollenspiele" genutzt, doch dass es sich bloß um "Guitar Hero" und Spiele wie "World of Warcraft" gehandelt haben soll, wurde den Lesern nicht mitgeteilt.[480]

"The video game Soldiers of Misfortune."

Bilder der Durchsuchung von Holmes' Apartment zeigten an einer Wand hängend ein Poster mit der Aufschrift "Soldiers of Misfortune".[481] Die "DailyMail" meinte hier, so zumindest die Schlussfolgerung, Szenen eines (gewaltdarstellenden) Videospiels zu erkennen. Dieses, so heißt es im Text, passe zu "Holmes' interest in video games and his maniacal course of destruction". Bezugnehmend auf den "DailyMail"-Artikel berichtete der Focus, dass es für Holmes "neben der Arbeit [...] nur noch Baller- und Rollenspiele gegeben" habe.[482] Die Meldung hat jedoch einen Schönheitsfehler: Das Plakat zeigte gar kein Videospiel, worauf die "DailyMail" in den Kommentaren hingewiesen wurde:

> *"That poster is not from a video game. Do your homework!"*

Diese Erkenntnis drängte sich auf: Auf dem Poster sind Bilder realer Paintballspieler in voller Montur zu sehen. Auch finden sich auf dem Poster Aufschriften wie “Canadian Paintball” und „Paintball Central“. “Soldiers of Misfortune” ist darüber hinaus – was durch eine kurze Google-Suche in Erfahrung gebracht werden kann – der Titel einer DVD, die Paintballspieler vorstellt. Auf der Webseite kann nicht nur die DVD, sondern auch das Poster "Soldiers of Misfortune" bestellt werden, das in Holmes Apartment hängt. Das einzige Videospiel, das den Titel "Army Men - Soldiers of Misfortune" trägt ist im Übrigen ein ohne jede Altersbeschränkung ("Everyone") freigegebener Third-Person-Shooter für die wii, in dem der Spieler auf Daumengröße geschrumpft das Kriegsspielzeug in seinem Kinderzimmer bekämpft.[483]

64. Poster „Soldiers of Misfortune“.

Nach Hinweisen änderte der Focus den Artikel und strich den Verweis auf die “Ballerspiele”. Dort heißt es nunmehr schlicht, dass es für den Täter "neben der Arbeit [...] nur noch Video- und Rollenspiele gegeben” habe. Auch die "DailyMail" entfernte die fraglichen Passagen.

"Liked to play a game called “Dance Dance Revolution”"

Beim Amoklauf von Newton machten erste Berichte irrtümlich den Bruder des Täters für das Massaker verantwortlich. In dessen Facebook-Profil war unter dem Punkt "Interessen" der Third-Person-Shooter “Mass Effect” angeführt, was zu einer vorhersehbaren Reaktion führte. Laut mashable tobte sich ein Mob von Nutzern bei der offiziellen Facebook-Seite des Titels aus und beschuldigte die Entwickler Blut an ihren Händen zu haben. Selbstverständlich wurde auch ein Verbot gefordert: "Ban this game and the people who created such

sickness".[484] Bei Fox News machte Dr. Keith Ablow allgemein Reality-TV, Facebook und Videospiele verantwortlich:

> *"You know you and I have both spoken about this on and off the air, and I fear that our level empathy just as a culture, as a society, is being diminished by things like reality TV and like Facebook that seem to take people to a kind of fictional realm. I guess you could add gaming to that, computer games."*[485]

Später berichtete die Boulevardzeitung "The Sun", dass auch der Täter selbst gewaltdarstellende Videospiele genutzt habe: "Adam Lanza spent hours playing violent video games, such as "Call of Duty" [...]", wobei als Quelle ein Klempner angegeben wurde, der im Haus Arbeiten durchführte.[486] Der offizielle Untersuchungsbericht stellte zwar fest, dass der Täter auch gewaltdarstellende Videospiele nutzte, doch den Großteil seiner Zeit habe er nach einer Zeugenaussage mit "non-violent video games" verbracht. Einer seiner Lieblingsspiele sei "Super Mario Brothers" gewesen. Weiter spielte er von Freitags bis Sonntags – jeweils für 4 bis 10 Stunden – das in der Lobby eines Kinos aufgestellte Tanzspiel "Dance Dance Revolution":

65. Dance Dance Revolution.

> *"The shooter liked to play a game called "Dance Dance Revolution" [...]. The GPS found in the home and reportedly belonging to the shooter indicated that he regularly went to the area of a theater that had a commercial version of the DDR game in the lobby. In 2011 and up until a month before December 14, 2012, the shooter went to the theater and played the game. He went most every Friday through Sunday and played the game for four to ten hours."*[487]

Doch dieser Umstand bleibt in Medienberichten regelmäßig unerwähnt. Beispielsweise heißt es in der „Zeit“ in einem Artikel über den Film "Staudamm":

> *"Sie alle [Eric Harris, Robert Steinhäuser, Tim Kretschmer und Adam Lanza] aber sind Außenseiter und werden in der Schule gemobbt. Alle fühlen sich von Gewaltdarstellungen in Computerspielen oder Filmen angezogen."*[488]

"A unique impact on kids."

Bereits am 19. Dezember 2012 setzte sich der US-Senator Jay Rockefeller (West Virginia) dafür ein, den Einfluss gewaltdarstellender Videospiele auf Kinder zu untersuchen. In einer Gesetzesvorlage schlug er vor, die "National Academy of Sciences" mit der Durchführung einer Studie zu betrauen. Gegenstand sollte es sein, eine "connection between violent video games [...] and harmful effects on children" zu prüfen, festzustellen, ob "violent video games [...] cause kids to act aggressively or otherwise hurt their wellbeing" und ob Videospiele wegen ihrer "interactive nature [...] have a unique impact". In einer Pressemitteilung wurde deutlich, dass er bereits eine Vorstellung von den Ergebnissen hatte:

> *"They believe that violent video games are no more dangerous to young minds than classic literature or Saturday morning cartoons. Parents, pediatricians, and psychologists know better."*[489]

Präsident Barack Obama sprach sich daraufhin in einer Rede dafür aus, dass der Kongress Mittel für eine Studie zur Erforschung der "Auswirkungen von gewalthaltigen Videospielen auf junge Gemüter" bereitstellen solle. Vorgesehen war ein Budget von zehn Millionen US-Dollar. Weiter brachte der Demokrat Jim Mathesen den Entwurf eines "Video Games Ratings Enforcement Act" in das Repräsentantenhaus ein, der eine verpflichtende Einstufung von Videospielen durch die das Entertainment Software Ratings Board (ESRB) vorsah sowie für die Einstufungen "Adults Online" und "Mature" die Zugänglichmachung an jüngere Personen verbietet. Verstöße sollen mit einer Geldstrafe von bis zu 5.000 US Dollar geahndet werden können.[490]

> *"It shall be unlawful for any person to [...] to sell [...] a video game that does not contain a rating label, [...] determined by the Entertainment Soft-*

> *ware Ratings Board. [...] It shall be unlawful for any person to sell [...] or attempt to sell [...] any video game containing a content rating of "Adults Only" [...] to any person under the age of 18; or any video game containing a content rating "Mature" [...] to any person under the age of 17."*[491]

Aktuell sind Altersfreigaben in den USA – wie es auch in Deutschland bis 2003 der Fall war – nicht verpflichtend, sondern lediglich Empfehlungen.

"Violent games turned in will be destroyed."

Nach der Tat wurde in Newtown eine Sammelaktion initiiert. Am 12.01.2013 sollten im Southington Drive-in Kino gewaltdarstellende Videospiele gegen Warengutscheine im Wert von 25,00 $ eingetauscht werden. Das Einsammeln der Videospiele sollte schlicht durch das Einwerfen in Müllcontainer erfolgen, wobei es wegen dem "Drive-In"-Prinzip nicht einmal erforderlich gewesen wäre, sein Fahrzeug zu verlassen. Das Schicksal der gesammelten Videospiele wurde ebenfalls angegeben. Wie bei der Aktion des Aktionsbündnisses Amoklauf Winnenden (AAW) sollten sie als gewöhnlicher Abfall von einem Entsorgungsunternehmen zerstört und entsorgt werden:

> *"Violent games turned in will be destroyed and placed in the town dumpster for appropriate permanent disposal."*[492]

Der Psychologe Prof. Christopher Ferguson kritisierte, dass die Aktion von den eigentlichen Problemen ablenke:

> *"Don't get me wrong, I am fully aware you are trying to do what you think is best, [...] but there is real risk in focusing people's attention on the wrong thing, as well as contributing to historical patterns of 'moral panic' that tend to surround new media (often despite evidence media is not harmful, even if it may be offensive)."*[493]

Schließlich wurde die Aktion von den Verantwortlichen abgesagt, da man bereits durch die Reaktionen auf die Ankündigung die wesentlichen Ziele erreicht habe:

> *"Our mission was to create strong awareness in Southington for parents and families and citizens and children. And we accomplished that. Our other objective was to promote discussion of violent video games and media with children and with the families at the home. And we've accomplished that in spades."*[494]

---

[473] Wikipedia, Amoklauf von Aurora, de.wikipedia.org - Stand: 01.10.2013.
[474] Wikipedia, Eintrag: Sandy Hook Elementary School shooting, en.wikipedia.org - Stand: 07.10.2014.
[475] Robert Fox, Killers who come from nowhere, set on chaos and destruction, theweek.co.uk v. 24.07.2012.
[476] Hugo Gye/Meghan Keneally/Daniel Bates, Dark Knight gunman faced eviction and 'broke up with girlfriend' just before killing spree, dailymail.co.uk v. 22.07.2012.
[477] Daily Mail Reporter, Dark Knight massacre gunman was camp counselor who looked after poor children but stayed away from other staff, dailymail.co.uk v. 21.07.2012.
[478] ESRB, Eintrag: World of Warcraft, esrb.org.
[479] ESRB, Eintrag: Counter-Strike: Source, esrb.org
[480] jh, Der Killer schoss einer Schwangeren in den Bauch, focus.de v. 25.07.2012.
[481] Hugo Gye/Meghan Keneally/Daniel Bates, Dark Knight gunman faced eviction and 'broke up with girlfriend' just before killing spree, dailymail.co.uk v. 22.07.2012.
[482] jh, Der Killer schoss einer Schwangeren in den Bauch, focus.de v. 25.07.2012.
[483] Amazon, Army Men Soldiers of Misfortune - Nintendo Wii, amazon.com.
[484] Chelsea Stark, 'Mass Effect' Facebook Page Attacked Because Misidentified Shooting Suspect Liked It, mashable.com 14.12.2012.
[485] Jason Schreier, Fox News Expert Links Connecticut Shooting To Violent Video Games, kotaku.com v. 14.12.2012.
[486] Tara Palmeri, Killer's basement his eerie lair of violent video games, nypost.com v.v 19.12.2012.
[487] Office Of The State's Attorney Judical District Of Danbury, Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 14, 2012, ct.gov.
[488] Oliver Kaever, In dunklen Gängen, zeit.de v. 30.01.2014.
[489] Rockefeller, Rockefeller introduces bill to study violent video games impact on childen, rockefeller.senate.gov v. 19.12.2012.

[490] Peter Steinlechner, Obama fordert nach Massaker Studie zu Gewaltspielen, golem.de v. 17.01.2013.
[491] Matheson, Video Games Ratings Enforcement Act, thehill.com.
[492] Adam Gabbatt, Connecticut town to burn violent video games as Sandy Hook returns to school, theguardian.com v. 03.01.2013.
[493] CJ Miozzi, Connecticut Game Burning May Be A Step Backwards, Says Expert, gamefront.com v. 06.01.2013.
[494] CJ Miozzi, Connecticut Game Burning May Be A Step Backwards, Says Expert, gamefront.com v. 06.01.2013.

Hart aber fair #2

04.02.2013

Am 04.02.2013 beschäftigte sich “hart aber fair" unter dem Titel "Handy an, Hirn aus – Wie doof machen uns Apple und Co?" mit der digitalen Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen. Diskutiert wurde, bis zu welchem Alter ein Kontakt mit digitalen Medien (nicht) erfolgen sollte und wie sich dieser auswirkt. Angesprochen wurde auch der Hintergrund gewaltdarstellender Videospiele sowie die Frage, ob Videospiele nicht nur die Fingerfertigkeit steigern, sondern sich auch psychisch auswirken können. Als konkretes Beispiel verwies Moderator Frank Plasberg auf Prinz Harry, der sich in einem Interview zu seinem Afghanistaneinsatz geäußert hatte. Aufgrund verfälschter Zitate und auch im obligatorischen "Faktencheck" nicht berichtigten Aussagen von Gästen legte der "Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler" (VDVC) eine Beschwerde beim WDR-Rundfunkrat ein, die jedoch als unbegründet zurückgewiesen wurde.

"Das haben wir uns ja nicht ausgedacht."

Mit einem Einspieler stellte "hart aber fair" zunächst dar, dass sich die Nutzung von Medien auf die Motorik bzw. die betreffenden Hirnareale auswirke. So würde durch die Beanspruchung des Daumens – beispielsweise beim Tippen von SMS-Nachrichten oder durch die Benutzung von Game-Controllern bei Videospielen – die entsprechende Region wachsen. Nachdem Ranga Yogeshwar relativierte, das sei für ihn nicht das wirkliche Problem, intervenierte Plasberg, um an einem konkreten Beispiel zu belegen, dass gewisse Spiele nicht nur physisch, sondern auch psychisch auf die jeweiligen Nutzer abfärben würden:

"Sie sagen, "Wenn es denn nur der Daumen wäre". Da möchte ich Ihnen etwas zu zeigen. Da werden sie jetzt gleich sagen, das ist platt. Ich zeig's trotzdem. Die Frage ist doch, verändert sich durch's Daddeln nur die Virtuosität des Daumens, verändert sich der Hirnbereich, der den Daumen steuert, oder verändert sich durch das Daddeln auch das Wesen eines Menschen? Die Frage stellt sich nach einem prominenten Beispiel."

In dem folgenden Einspieler zeigte "hart aber fair" Gästen und Zuschauern Ausschnitte aus einem Interview mit Prinz Harry, der in Afghanistan als Bordschütze eines Kampfhubschraubers kämpfte. Die von "hart aber fair" wiedergegebene Aussage des in Uniform vor einem Kampfhubschrauber stehenden Harry:

"Ich bin einer von diesen Leuten, die gerne PlayStation und Xbox spielen. Und ich liebe den Gedanken, dass ich mit meinen schnellen Daumen ziemlich nützlich bin. Da können Sie die Jungs fragen."

66. „Hart aber fair", bei letztem Satz…

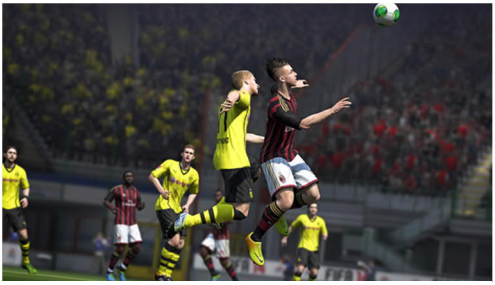
Angesichts der von Plasberg angesprochenen drohenden Wesensänderung sowie der weiteren Umstände konnte das Zitat nur als Aussage über die Wirkung gewaltdarstellender Videospiele verstanden werden. Dies wurde in der nachfolgenden Diskussion auch von den Gästen angenommen: Von Plasberg angesprochen referierte Josef Kraus (Präsident des Deutschen Lehrerverbandes) über "diese Shooter-Spiele" und die zu erwartende Verringerung der Empathie. Christopher Lauer (Piratenpartei) musste Plasberg gegenüber erklären, weshalb er Harry trotz der Aussage nicht als "Freak" bezeichnen würde. Über die tatsächlichen Hintergründe ließ Plasberg die Gäste nicht nur im Dunkeln, sondern stellte Lauer gegenüber klar, dass das Hinterfragen des Themas nicht

erwünscht sei: "Herr Lauer! [...] Nun gibt es dieses Zitat von Prinz Harry – das haben wir uns ja nicht ausgedacht".

Ausgedacht war das Zitat zwar nicht, aber aus den Zusammenhang gerissen: In voller Länge konnte das ungeschnittene Interview beim britischen Guardian aufgerufen werden. Dort sagt Harry:

> *"Ich bin einer von diesen Leuten, die gerne PlayStation und Xbox spielen. Und ich liebe den Gedanken, dass ich mit meinen schnellen Daumen ziemlich nützlich bin. Sie können die Jungs fragen: Ich mache sie die ganze Zeit bei FIFA fertig."*[A95]

Zum ersten zeigt sich hieran, dass die von Plasberg aufgebaute Argumentation – Prinz Harry sei ein konkretes Beispiel dafür, dass Videospiele auch das Wesen eines Menschen verändern könnten – auf der unwahren Unterstellung beruhte, dass das genutzte Videospiel ein gewaltdarstellendes sei. Prinz Harry hatte gar nicht "Killerspiele", sondern lediglich das Fußballspiel "FIFA 13" genutzt. Um dies zu verschleiern wurden im Einspieler die Nennungen von "FIFA 13" ausgespart und auch für die Hintergrundbilder ausschließlich solche Aufnahmen ausgewählt, in denen der Monitor nicht zu sehen war. Zum zweiten wurde nicht nur der Verweis auf "FIFA 13" weggelassen, sondern der sich – eigentlich auf "FIFA 13" beziehende Satzteil – umgedeutet: "Hart aber fair" lässt Harry "die Jungs" nun nicht mehr als Beleg dafür anführen, dass er diese regelmäßig im Videospiel "FIFA 13" schlage, sondern bringt diese nun als Zeugen dafür vor, dass er im Einsatz mit seinen "schnellen Daumen ziemlich nützlich" sei.

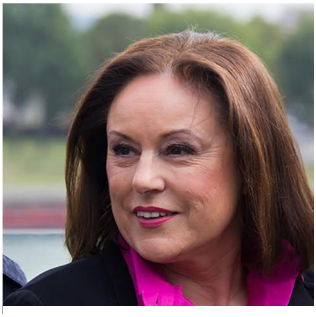


67. … Nennung von „FIFA“ weggekürzt.

"Im Übrigen gilt in unserem Land die Meinungsfreiheit."

Die Redaktion von "hart aber fair" nahm zu den Vorwürfen nur scheinbar Stellung. So wurde betont, Prinz Harry habe in dem Interview angegeben, "dass er durch seine jahrelange Praxis mit Videospielen “nützliche Daumen” für seinen Afghanistan-Einsatz bekommen habe" – dies wurde niemals bestritten. Weiter wurde die Frage Plasbergs, ob "sich durch das Daddeln auch das Wesen eines Menschens" verändert, verleugnet. Nach "hart aber fair" stand "das Zitat [...] im Zusammenhang mit der zuvor diskutierten These, dass [...] Fertigkeiten entstehen, durch die sie besondere Fähigkeiten bei der Auge-Handkoordination haben". Eingestanden wurde allein, dass "aus Gründen einer besseren Verständlichkeit" das Interview "am Ende um einen Halbsatz (FIFA) gekürzt" wurde, was jedoch "in keiner Weise den Sinn der Aussagen des Prinzen" entstellen würde. Weiter beruft sich die "hart aber fair"-Redaktion darauf, dass das Format nicht zu einer wahrheitsgemäßen Berichterstattung verpflichtet sei:

> *"Im Übrigen gilt in unserem Land die Meinungsfreiheit: Sie müssen also damit leben, dass Menschen im Fernsehen Dinge sagen, die Sie für falsch halten [...]."*



68. Intendantin Piel.

Die Intendantin Monika Piel[496] unterstrich diesen Standpunkt: Das Format "hart aber fair" sei allein an das allgemeine Wahrheitsgebot des § 5 Abs. 4 WDR-Gesetz – "der WDR soll [...] der Wahrheit verpflichtet sein" – gebunden. Die weitergehende in § 5 Abs. 6 WDR-Gesetz normierte Pflicht, „Nachrichten […] vor ihrer Verbreitung […] auf […] Wahrheit zu prüfen“, beziehe sich "auf reine Nachrichten" und sei "auf eine Gesprächssendung wie ‚hart aber fair‘ [...] nicht anwendbar". Weiter ist Piel der Ansicht, dass der § 10 Abs. 1 S. 1 RStV – "Berichterstattung und Informationssendungen haben den anerkannten journalistischen Grundsätzen [...] zu entsprechen" – für "hart aber fair" ebenfalls nicht gelte.

In juristischen Kommentaren wird jedoch eine gegenteilige Auffassung vertreten. Demnach greift die Prüfungspflicht auf Wahrheit – über den Wortlaut der Bestimmung hinaus – unterschiedslos bei allen Sendungsinhalten:

> *"Unter Nachrichten im hier erwähnten Sinn sind nicht nur Informationen der Nachrichtensendungen zu verstehen, sondern sämtliche Äußerungen des Rundfunks auch in Unterhaltungssendungen u. a. Denn § 10 Abs. 1 ist Grundnorm für die journalistische Berichterstattung und gilt damit schrankenlos für alle Sendungsinhalte."*[497]

Weiter gelten die im Rundfunkstaatsvertrag normierten Programmgrundsätze ausweislich der einschlägigen Kommentierung auch für den WDR und dahingehende Verletzungen können im Rahmen der Beschwerde geltend gemacht werden:

> *"§ 10 Abs. 1 greift die bisher für private Veranstalter in § 43 Abs. 3 geltende Regelung zur Berichterstattung und zu Informationssendungen auf, fügt sie in § 10 ein und erstreckt diese Bestimmung dabei zugleich auf sämtliche öffentlich-rechtliche Veranstalter [...]. Eine Programmbeschwerde kommt auch in den Fällen der Verletzung des § 10 durch öffentlich-rechtliche Rundfunkveranstalter in Betracht, wie die Gesetze über die Landesrundfunkveranstalten ausdrücklich vorsehen ([...] § 10 WDR-G)."*[498]

"Dies halte ich [...] für nachvollziehbar."

Auch inhaltlich stellt sich Piel hinter die "hart aber fair"-Redaktion. Nach ihrer Meinung sei in der Sendung nicht der Eindruck erweckt worden, dass Harry in dem gezeigten Interview über die Nutzung gewaltdarstellender Videospiele gesprochen habe – zumindest sei es "der Redaktion von ‘hart aber fair’ [...] nicht darum [gegangen] den Eindruck zu erwecken, die Aussage von Prinz Harry habe Killer-Spielen gegolten". Hierauf käme es auch nicht an, da es für die eingeleitete Diskussion – ob sich durch Videospiele das "Wesen" eines Menschen verändere oder die Empathie verringert werde – nicht darauf ankäme, ob Harry über die Nutzung eines "Killer-

spiels" oder die des Fußballspiels "FIFA 13" sprach. Für Piel sei auch die Frage, ob Jugendliche durch "FIFA 13" ihre Tötungshemmung bzw. Empathie abtrainieren würden, nicht etwas abstrus, sondern "nachvollziehbar":

> *"Wörtlich sagt Frank Plasberg: 'Die Frage ist doch: Verändert sich durchs Daddeln nur die Virtuosität des Daumens [...] oder verändert sich durch das Daddeln auch das Wesen eines Menschen? Die Frage stellt sich nach einem prominenten Beispiel.' [...] Er stellt also keine Tatsachenbehauptung auf, sondern wirft eine Frage auf und spricht Aspekte an, die dann von der Runde diskutiert wurden. Dies halte ich angesichts der Tatsache, dass Prinz Harry [...] klar zum Ausdruck bringt, ihm habe das Computerspielen bei seinen Kriegseinsätzen geholfen, für nachvollziehbar."*

Piel zeigt sich weiter davon überzeugt, dass sowohl die Gäste als auch die Zuschauer die Frage nach einer Wesensänderung durch das Spielen von "FIFA 13" als rationale Überlegung betrachtet hätten. Das Wegkürzen der Nennung von "FIFA 13" sei nicht etwa deswegen erfolgt, weil es nicht als Aufhänger für die Diskussion über "Killerspiele" getaugt hätte, sondern weil man "die Verständlichkeit [...] erhöhen" wollte. Bei der Nennung des Titels hätte "der Moderator [...] zunächst erklären müssen, was 'FIFA' ist, was wiederum von der eigentlichen Debatte abgelenkt hätte". Der für Beschwerden in letzter Instanz zuständige Rundfunkrat argumentiert janusköpfig.[499] Er betont zwar einerseits, dass man wegen der Kürzung des Verweises auf "FIFA 13" den Aussage Harrys nicht richtig verstehen könne:

> *"Allerdings wurde [...] angemerkt, dass der […] Einspieler mit der Aussage von Prinz Harry an dieser Stelle der Sendung verfehlt gewesen sei. Man könne den Prinzen weder richtig verstehen noch sei es nachvollziehbar, dass nicht das gesamte Zitat von Prinz Harry eingespielt worden sei. Dieser ausgesparte Teil hätte deutlich gemacht, dass sich seine Äußerungen auf das Fußballspiel „FIFA" bezögen."*

Doch um einen Verstoß gegen die Programmgrundsätze anzunehmen, sei dies nicht ausreichend:

> *"Art und Auswahl des Filmeinspielers seien insgesamt ungeschickt gewesen, dennoch gebe es keinen Grund für den Beitritt zu einer Programmbeschwerde."*

Dies verwundert deswegen, weil der zu den "anerkannten journalistischen Grundsätzen" zählende Pressekodex des Presserats, die Grundsätze ergeben "sich bei einer wertenden Vergleichung aus den verschiedenen presse- und rundfunkrechtlichen Regelungen der Länder sowie den Richtlinien des Deutschen Presserates",[500] festhält, dass "zur Veröffentlichung bestimmte Informationen [...] wahrheitsgetreu wiederzugeben" sind, "ihr Sinn darf [...] weder entstellt noch verfälscht werden".[501]

"Für militärische Übungszwecke entwickelt."

In der Sendung hatte der Gast Kraus über "Killerspiele" ausgeführt, dass diese "Shooter-Spiele [...] ja für militärische Übungszwecke entwickelt worden [...]" wären und das "[...] alle Amoktäter, die wir hatten in Deutschland und Amerika [...] exzessive Shooter-Spieler" gewesen wären. Diese Äußerungen entsprechen nicht der Wahrheit. Nichtsdestotrotz wurden sie im sogenannten "Faktencheck" weder angesprochen noch berichtigt. Dadurch, dass im Faktencheck auf eine Aufklärung über diese Fehler verzichtet wurde, werden sie dem Leser gegenüber als wahr dargestellt. Die Intendantin ging in ihrer Stellungnahme nicht auf den Faktencheck ein, sondern gab lediglich an, dass dem Moderator "live" eine Korrektur nicht zugemutet werden könne:

> *"In einer Live-Sendung von 75 Minuten Länge werden sehr viele Aussagen getroffen, so dass der Moderator nicht jedes Statement abklopfen und kommentieren kann."*

Der Rundfunkrat schloss sich der Bewertung der Intendantin an und verwies ergänzend darauf, dass "dies umgehend durch einen weiteren Gesprächsgast relativiert" worden sei: Lauer entfuhr ein gequältes "Ouhne, nenenene...".

[495] CJ Miozzi, Connecticut Game Burning May Be A Step Backwards, Says Expert, gamefront.com v. 06.01.2013.
[496] Monika Piel, Ihre Programmbeschwerde vom 4. März 2013 zu hart aber fair, Schreiben v. 11.04.2013.
[497] Flechsig, in: Beck'schen Kommentar zum Rundfunkrecht, 3. Aufl. (2012), § 10 Rn. 22.
[498] Flechsig, in: Beck'schen Kommentar zum Rundfunkrecht, 3. Aufl. (2012), § 10 Rn. 3, 79.
[499] WDR-Rundfunkrat, Anrufung des Rundfunkrates gemäß § 10 Abs. 2 WDR-Gesetz mit Schreiben vom 27. April 2013 des Verbandes für Deutschlands Video und Computerspieler (VDVC) zur Programmbeschwerde gegen die Sendung, Hart aber fair: Handy an, Hirn aus: wie doof machen uns Apple und Co., Das Erste, 4. Februar 2013, Schreiben v. 05.12.2013.
[500] LT-Dr 12/478 (Saarl), S. 51; LT-Dr 14/3235 (RlPf), S. 42.
[501] Deutscher Presserat, Publizistische Grundsätze (Pressekodex), presserat.de, S. 9.

Quellen

A. Scott Cunningham/Benjamin Engelstätter/Michael R. Ward,
- Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime (2011), ftp.zew.de. http://ftp.zew.de/pub/zew-docs/veranstaltungen/ICT2011/Papers/Engelstaetter.pdf

AAW,
- Satzung für den Förderverein Aktionsbündnis Amoklauf *Winnenden*, fv-sggs.de v. 14.10.2011. http://fv-sggs.de/tl_files/doc/Satzung%20_14102011.pdf

Adam Gabbatt,
- Connecticut town to burn violent video games as Sandy Hook returns to school, theguardian.com v. 03.01.2013. http://www.theguardian.com/world/2013/jan/03/newtown-shooting-video-game-buyback

AFP,
- Zypries hält Paintball-Verbot für problematisch, tagesspiegel.de v. 17.05.2009. http://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/1514280.html

Alex Lisetz,
- "Ich schlitz Dich auf!", francaro.beepworld.de. http://francaro.beepworld.de/berichte.htm

Amazon,
- Army Men Soldiers of Misfortune - Nintendo Wii, amazon.com. http://www.amazon.com/Army-Men-Soldiers-Misfortune-Nintendo-Wii/dp/B0017XFP90
- Product Description - Call of Duty: Modern Warfare 2, amazon.com. http://www.amazon.com/Call-Duty-Modern-Warfare-Xbox-360/dp/B00269QLI8

André Peschke,
- Warum Andre Peschke und Heiko Klinge ihre Jurytätigkeit beenden, GameStar.de v. 13.05.2014. http://www.gamestar.de/specials/spiele/3055733/so_nicht_deutscher_computerspielpreis.html

Andrea Brandt,
- Ballern für den Bachelor, UniSpiegel v. 13.07.2009. http://www.spiegel.de/spiegel/unispiegel/d-65963800.html

Andreas Wilkens,
- Frankfurter Zukunftsrat will Steuer auf Gewaltmedien, heise.de v. 08.07.2009. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Frankfurter-Zukunftsrat-will-Steuer-auf-Gewaltmedien-6211.html
- Kriminologe: Amokläufer schießen sich am Computer in Stimmung, heise.de v. 18.04.2007. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Kriminologe-Amoklaeufer-schiessen-sich-am-Computer-in-Stimmung-168614.html
- LAN-Party "Das Große Beben 5" in Erfurt abgesagt, heise.de v. 29.04.2002. http://www.heise.de/newsticker/meldung/LAN-Party-Das-Grosse-Beben-5-in-Erfurt-abgesagt-56528.html

Annette Ramelsberger,
- "Die Hemmschwelle wird massiv herabgesetzt", süddeutsche.de v. 17.05.2010. http://www.sueddeutsche.de/digital/gewalt-die-hemmschwelle-wird-massiv-herabgesetzt-1.631813

Annika Kremer,
- Games: Schramberg plant "killerspielfreie Schule", gulli.com v. 20.09.2009. http://www.gulli.com/news/286-games-schramberg-plant-killerspielfreie-schule-2009-09-20
- IFNG Karlsruhe: Reaktionen auf die Absage, gulli.com v. 27.05.2009. http://www.gulli.com/news/1637-ifng-karlsruhe-reaktionen-auf-die-absage-2009-05-27
- Karlsruhe: Auch Grüne mögen keinen eSport (Update), gulli.com v. 19.05.2009. http://www.gulli.com/news/1761-karlsruhe-auch-gruene-moegen-keinen-esport-update-2009-05-19
- Waffengesetz: Paintball-Verbot beschlossen, gulli.com v. 12.05.2009. http://www.gulli.com/news/1880-waffengesetz-paintball-verbot-beschlossen-2009-05-12

Anon Ymous,
- RTL Gamescom Bericht - Explosiv, vimeo.com. http://vimeo.com/34266170

AP/dpa,
- "Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten", süddeutsche.de v. 19. Mai 2010. http://www.sueddeutsche.de/politik/debatte-um-killer-spiele-sie-animieren-jugendliche-andere-menschen-zu-toeten-1.893849

arh,
- Vereine stehen für Teamgeist und Fairness, augsburger-allgemeine.de v. 03.06.2009.

http://www.augsburger-allgemeine.de/donauwoerth/Vereine-stehen-fuer-Teamgeist-und-Fairness-id5862511.html

asc/ddp/AFP,

- Emsdettener Amoklauf: Wulff und Stoiber wollen Killerspiele verbieten, spiegel.de v. 22.11.2006. http://www.spiegel.de/politik/deutschland/emsdettener-amoklauf-wulff-und-stoiber-wollen-killerspiele-verbieten-a-449970.html

aw,

- Eltern von Winnenden-Opfern gründen Stiftung, pro v. 26.06.2009. http://www.pro-medienmagazin.de/nachrichten/detailansicht/aktuell/eltern-von-winnenden-opfern-gruenden-stiftung-86611/

Bastian Birke,

- "Killerspiel"-Verbot in der Schweiz, heise.de v. 13.03.2010. http://www.heise.de/tp/artikel/32/32238/1.html
- Panorama, "Killerspiele" und die Filter-Firma, heise.de v. 28.02.2007. http://www.heise.de/tp/artikel/24/24745/1.html

Bayerische Staatsregierung,

- Pressemitteilung, bayern.de v. 19.03.2009. http://www.bayern.de/Pressemitteilungen-.426.10242434/index.htm

Bayerischer Rundfunk,

- Reine Nervensache - Geist & Gehirn, br.de. www.br.de/fernsehen/ard-alpha/sendungen/geist-und-gehirn/index.html

Bayerisches Staatsministerium des Inneren, für Verkehr u. Bau,

- Killerspiele gehören verboten, bayern.de v. 16.03.2009. http://www.bayern.de/Pressemitteilungen-.1255.10242214/index.htm

BayVGH,

- Urt. v. 27.11.2012 – 15 BV 09.2719, openJur 2013, 3643.

Ben Schwan,

- "Menschen sind keine Automaten", taz.de v. 29.08.2011. http://www.taz.de/!77072/

Benedikt Fuest,

- Flop-Games stürzen "Crysis"-Entwickler in die Krise, welt.de v. 23.06.2014. http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article129377979/Flop-Games-stuerzen-Crysis-Entwickler-in-die-Krise.html

Expertenkreis Amok,

- Bericht „Expertenkreis Amok“. http://www.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/dateien/Altdaten/202/BERICHT_Expertenkreis_Amok_25-09-09.pdf

Bernd Graff,
- Die Bilder selber sind Gewalt, süddeutsche.de v. 23.11.2006. http://www.sueddeutsche.de/kultur/nach-dem-amoklauf-von-emsdetten-die-bilder-selber-sind-gewalt-1.894358

BGH,
- Urt. v. 12.07.2007 - I ZR 18/04, BGH-Entscheidungsdatenbank. http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=40359&pos=0&anz=1

Bild,
- „Ich bin auf der Suche nach Gott“, bild.de v. 20.11.2006. http://www.bild.de/news/2006/main-amok-schueler-1048944.bild.html
- BILD.de beantwortet die wichtigsten Fragen, bilde.de v. 23.07.2011. http://www.bild.de/news/ausland/norwegen-massaker/massaker-von-norwegen-die-wichtigsten-fragen-19018328.bild.html

bildungsklick,
- Staatliche Kontrolle für Computerspiele gefordert, bildungsklick.de v. 13.04.2007. http://bildungsklick.de/a/52314/staatliche-kontrolle-fuer-computerspiele-gefordert/
- Computer im Kindergarten, bildungsklick.de http://bildungsklick.de/datei-archiv/40023/interview_pfeiffer_netz.pdf

BIU,
- Der Deutsche Computerspielpreis und LARA – Der Deutsche Games Award werden erstmals in einer gemeinsamen Veranstaltung in München verliehen, BIU-online.de v. 25.02.2011. http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2011/02/25/der-deutsche-computerspielpreis-und-lara-der-deutsche-games-award-werden-erstmals-in-einer-gemei.html

BNN,
- Schützenfest in Durlach, BNN v. 06.06.2009, Seite 33.

Bohemia Interactive,
- VBS3, bisimulations.com. https://bisimulations.com/

Boris Hofferbert,
- Suchtpotential: Wenn Sie diese Games spielen, können Sie nicht mehr aufhören, focus.de v. 20.02.2014. http://www.focus.de/digital/games/nur-noch-eine-runde-die-groessten-suchtspiele-aller-zeiten_id_3610991.html

BPjM,
- BAnz. Nr. 237 v. 16.12.1998, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 53.
- BAnz. Nr. 41 v. 28.02.2002, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 56.

- BAnz. Nr. 7 v. 12.01.2000, BPjM-Aktuell 4/2013, S. 54.
- Entscheidung Nr. 5116 v. 16.05.2002, BPjM-Aktuell 3/2002, S. 12, 13, 17.

BR-Drs.
- 76/07. http://www.bundesrat.de/SharedDocs/drucksachen/2007/0001-0100/76-07.pdf?__blob=publicationFile&v=1

Brian Crecente,
- Connecticut town cancels plan to collect and destroy violent video games, polygon.com v. 09.01.2013. http://www.polygon.com/2013/1/9/3852594/connecticut-town-cancels-plan-to-collect-and-destroy-violent-video

Bryan Vossekuil/Robert A. Fein/Marisa Reddy/Randy Borum/William Modzeleski,
- The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States, Washington (2002). http://www.secretservice.gov/ntac/ssi_final_report.pdf

BT-Drs.
- 10/2546, S. 21. http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/10/025/1002546.pdf
- 15/1311, S. 22. http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/013/1501311.pdf
- 15/88, S. 14. http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/000/1500088.pdf
- 16/7081, S. 4. http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/070/1607081.pdf
- 6/3521, S. 4 ff. http://dipbt.bundestag.de/doc/btd/06/035/0603521.pdf

Bundesministerium der Justiz,
- Bundesgesetzblatt Teil I (1985), Nr. 12 vom 05.03.1985, Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit. http://www.bgbl.de/banzxaver/bgbl/start.xav?startbk=Bundesanzeiger_BGBl&jumpTo=bgbl185s0425.pdf
- BGBl. 1973 I, S. 1725 f.

Bundesministerium des Inneren,
- Polizeiliche Kriminalstatistik 2006: weniger Kriminalität und höhere Aufklärungsquote, bmi.bund.de http://www.bmi.bund.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2007/mitMarginalspalte/05/polizeiliche_kriminalstatistik.html

Bundesministerium des Inneren/Bundesministerium der Justiz,
- Zweiter Periodischer Sicherheitsbericht – Langfassung, 1. Aufl. (2006), S. 354. http://www.bmi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/Veroeffentlichungen/2_periodischer_sicherheitsbericht_langfassung_de.pdf?__blob=publicationFile

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien,
- Offensichtlich schwer jugendgefährdende Trägermedien, bundespruefstelle.de. http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendgefaehrdungstatbestaende/Schwere-Jugendgefaehrdung/offensichtlich-schwere-jugendgefaehrdung.html

Bundesregierung,
- Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Grietje Staffelt, Dr. Uschi Eid, Katrin Göring-Eckardt, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN – Drucksache 16/9928 –, Deutscher Bundestag v. 24.07.2008, BT-Drs. 16/10041. http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/16/100/1610041.pdf

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.,
- Stellungnahme des BIU zur Anhörung der Petition gegen ein Verbot von Action-Computerspielen: "Wir begrüßen das Signal der Bundesregierung, vorerst keine Verschärfung der aktuellen Gesetzeslage vornehmen zu wollen.", biu.de v. 17.05.2010. http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum/2010/05/17/stellungnahme-des-biu-zur-anhoerung-der-petition-gegen-ein-verbot-von-action-computerspielen-wir-b.html
- Games-Report 2011. http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/games_report_2011.pdf

BVerfG,
- Beschl. v. 20.10.1992 - 1 BvR 698/89, servat.unibe.ch. http://www.servat.unibe.ch/dfr/bv087209.html
- Urt. v. 04.11.1986 - 1 BvF 1/84, BVerfGE 73, 118. http://www.servat.unibe.ch/dfr/bv073118.html

BVerwG,
- Beschl. v. 24.10.2001 – 6 C 3.01. http://technolex.de/bverwg-unterhaltungsspiel-laserdrom/
- Urt. v. 13.12.2006 – 6 C 17.06. http://www.bverwg.de/131206U6C17.06.0
- Urt. v. 21.11.2013 - 7 C 40.11, LKV 2014, 130, 131.

bw,
- Computerspiel-Debatte: OB mahnt zur Besonnenheit, Karlsruhe | Stadtzeitung v. 22.05.2009. http://web1.karlsruhe.de/Aktuell/Stadtzeitung09/sz2101.htm

BZ,
- Tim K. war depressiv, bz-berlin.de v. 12.03.2009. http://www.bz-berlin.de/artikel-archiv/tim-k-war-depressiv

C. Füller/T. Konitzer,
- "Kein Computer in der Grundschule!", taz.de v. 26.10.2011. http://www.taz.de/Streitgespraech-ueber-Schule-und-Online/!80658/

Carola Padtberg-Kruse,
- Von Erfurt nach Emsdetten: Zu wenig Psychologen - zu wenig Kontrolle, spiegel.de v. 21.11.2006. http://www.spiegel.de/schulspiegel/von-erfurt-nach-emsdetten-zu-wenig-psychologen-zu-wenig-kontrolle-a-449688-6.html

Carolin Emcke,
- Der große Korrektor, zeit.de v. 20.04.2009. http://www.zeit.de/2009/17/Hart-aber-Fair-Essay-15

Carolin Neumann/dpa,
- Spieler verspottet: RTL entschuldigt sich für Gamescom-Beitrag, spiegel.de v. 26.08.2011. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/spieler-verspottet-rtl-entschuldigt-sich-fuer-gamescom-beitrag-a-782546.html

Carsten Spille/Jan-Hendrik Heuschkel,
- Karlsruhe: Intel Friday Night Game nun endgültig abgesagt, pcgameshardware.de v. 26.05.2009. http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Lobby-siegt-ueber-Esportler-685350/

CDU/CSU-Bundestagsfraktion,
- Killerspiele sind nicht preiswürdig, cducsu.de v. 25.04.2012. https://www.cducsu.de/presse/pressemitteilungen/killerspiele-sind-nicht-preiswuerdig

cel,
- Die Süddeutsche Zeitung und das Killerspiel FIFA 09, chip.de v. 13.11.2009. http://www.chip.de/news/Die-Sueddeutsche-Zeitung-und-das-Killerspiel-FIFA-09_38906044.html

Centers for Disease Control and Prevention,
- Youth Violence: National Statistics, cdc.gov. http://www.cdc.gov/violenceprevention/youthviolence/stats_at-a_glance/vca_temp-trends.html

Chantal Louis,
- Für ein schärferes Waffenrecht!, emma.de v. 01.03.2013 - Ausgabe März/April 2013. http://www.emma.de/artikel/fuer-ein-schaerferes-waffenrecht-316569

Chelsea Stark,
- 'Mass Effect' Facebook Page Attacked Because Misidentified Shooting Suspect Liked It, mashable.com 14.12.2012. http://mashable.com/2012/12/14/mass-effect-facebook-shooting/

Cheryl Norrie/dpa/otr,
- Aufwachsen in Neuseeland: Wir Trümmer-Jugendlichen, spiegel.de v. 27.07.2013. http://www.spiegel.de/schulspiegel/ausland/erdbeben-jugend-in-neuseeland-a-912537.html

Christian Buß,
- Killerspieldebatte im TV: "Weg mit dem Virtuellen!", spiegel.de v. 23.11.2006. http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/killerspieldebatte-im-tv-weg-mit-dem-virtuellen-a-450284.html

Christian Klaß,
- Bayerns Innenminister vergleicht Spiele mit Kinderpornos, golem.de v. 01.04.2009. http://www.golem.de/0904/66255.html
- CDU NRW spricht Bayerns Innenminister Medienkompetenz ab, golem.de v. 01.04.2009. http://www.golem.de/0904/66262.html
- Killerspiele? Frontal21-Bericht macht Spieler aggressiv, golem.de v. 29.04.2005. http://www.golem.de/0504/37807.html
- Offene Diskussion: Kriminelle Jugend dank PC und Fernseher?, golem.de v. 26.01.2005. http://www.golem.de/0501/35915.html

Christian Merkel,
- WoW ein ›Killerspiel‹ - Bild-Zeitung berichtet über CSU-Verbotspläne, gamestar.de v. 30.04.2009. http://www.gamestar.de/news/pc/rollenspiel/online/1955723/wow_ein_killerspiel.html

Christian Parth,
- Wir schießen nur auf Pixel, zeit.de v. 23.11.2006. http://www.zeit.de/2006/48/_Wir_schiessen_nur_auf_Pixel_

Christian Pfeiffer,
- "Du sollst nicht töten!", kfn.de. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/weststadtbs.pdf
- Offener Brief an die Mitglieder und stellvertretenden Mitglieder des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien, kfn.de v. 03.05.2007. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/offenerbrief052007.pdf

Christian Schmidt,
- "Planen sie einen Amoklauf", GameStar 2/2007.

Christian Stöcker,
- Verbots-Debatte: Breitseite gegen Killerspiel-Jäger Pfeiffer, spiegel.de v. 15.12.2006. http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/verbots-debatte-breitseite-gegen-killerspiel-jaeger-pfeiffer-a-454600.html

Christl & Niddl,
- Christl erzürnt Gamer, christlniddl.beepworld.de. http://christlniddl.beepworld.de/eintagmitchristl.htm

Christoph Mayer,
- Extra-Steuer auf Killerspiele, swp.de v. 22.06.2010. www.swp.de/ulm/nachrichten/suedwestumschau/Extra-Steuer-auf-Killerspiele;art4319,528354

Christoph Schmidt,
- Vergnügungssteuer steigt, rp-online.de v. 26.11.2010. http://www.rp-online.de/nrw/staedte/hilden/vergnuegungs-steuer-steigt-aid-1.939787

cis/dpa,
- Makabere Witze bei Xing: Tim Kretschmer aus Bremen hat Ärger, spiegel.de v. 20.03.2009. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/makabere-witze-bei-xing-tim-kretschmer-aus-bremen-hat-aerger-a-614578.html

CJ Miozzi,
- Connecticut Game Burning May Be A Step Backwards, Says Expert, gamefront.com v. 06.01.2013. http://www.gamefront.com/connecticut-game-burning-may-be-a-step-backwards-says-expert/

Claudia Frickel,
- „Untergrabung der humanen Gesellschaft“, focus.de v. 13.03.2009. www.focus.de/digital/games/gewaltspiele-untergrabung-der-humanen-gesellschaft_aid_379942.html

Clixoom,
- Christina Stürmer: Meine Meinung zu Gamern! - Nutzerfrage, youtube.de v. 03.10.2010. http://www.youtube.com/watch?v=DyfbwFPL57Q

Colin Campbell,
- Do violent video games actually reduce real world crime?, polygon.com v. 12.09.2014. http://www.polygon.com/2014/9/12/6141515/do-violent-video-games-actually-reduce-real-world-crime

Computer Bild Spiele,
- Spiele-Kritiker Prof. Dr. Pfeiffer im COMPUTER BILD SPIELE-Gespräch, computerbild.de. http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Bunt-gemischt-Prof-Dr-Christian-Pfeiffer-Interview-Killerspiele-Koelner-Aufruf-World-of-Warcraft-WoW-3935601.html

Computerfreunde Karlsdorf-Neuthard e.V.,
- Galerien, convention-x-treme.de. http://www.convention-x-treme.de/?page=Media.Uebersicht
- Gegendarstellung, convention-x-treme.de v. 29.01.2010. http://www.convention-x-treme.de/index.php?page=L-AN.News.Comments&id=37677
- It´s all over - CXT14 abgesagt! *UPDATE 7*, convention-x-treme.de v. 02.07.2009. *http://www.convention-x-treme.de/index.php?page=L-AN.News.Comments&id=36466*
- Stellungnahme zur Lanparty der Cf-KN e.V. am 10.04.09, Schreiben v. 03.04.2009. http://www.convention-x-treme.de/downloads/CFKNStatementOstern2009.pdf
- Veranstaltungskalender 2009, convention-x-treme.de.

http://www.convention-x-treme.de/downloads/Veranstaltungskalender2009.pdf

Computerspielmuseum,

- Komm rein. Hier geht's rund., computerspielmuseum.de. http://www.computerspielemuseum.de/1255_Pong_Automat_im_Original.htm

D. Graalmann,

- "Ihr werdet alle sterben", Süddeutsche.de v. 27.09.2009. http://www.sueddeutsche.de/panorama/versuchter-amoklauf-in-st-augustin-ihr-werdet-alle-sterben-1.133835

Dagmar Rosenfeld,

- Männlicher werden, zeit.de v. 09.04.2011. http://www.zeit.de/2011/15/Wehrdienst-Freiwillige-Besuch

Daily Mail Reporter,

- Dark Knight massacre gunman was camp counselor who looked after poor children but stayed away from other staff, dailymail.co.uk v. 21.07.2012. http://www.dailymail.co.uk/news/article-2177065/

Daniel C. Schlenoff,

- 100 Years Ago: Baseball's First Night Games, scientificamerican.com v. 15.06.2009. http://www.scientificamerican.com/article/100-years-ago-baseballs/

Daniel P. Schenk,

- A Gamer' Day, vimeo.com. http://vimeo.com/85168701

Daniel Schulz,

- "Man funktioniert wie eine Maschine", taz.de v. 28.07.2011. http://www.taz.de/Computerspielkritiker-ueber-den-Gamer-Breivik/!75263/

Dave Grossman/Gloria DeGaetano,

- Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?, 01. Auflage (2002).

Der Spiegel,

- Bluttat von Winnenden: Amokläufer verbrachte Abend vor der Tat mit Killerspiel, spiegel.de v. 14.03.2009. http://www.spiegel.de/panorama/justiz/bluttat-von-winnenden-amoklaeufer-verbrachte-abend-vor-der-tat-mit-killerspiel-a-613288.html
- Dumm durch TV?, spiegel.de v. 26.09.2005. http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-41939287.html
- Erfurter Schulmorde: Killer-Spiel Counterstrike wird nicht indiziert, Spiegel.de v. 16.05.2002. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/erfurter-schulmorde-killer-spiel-counterstrike-wird-nicht-indiziert-a-196419.html
- Jugendstudie: Zehntausende Schüler sind computerspielsüchtig, spiegel.de v. 14.03.2009.

http://www.spiegel.de/panorama/justiz/jugendstudie-zehntausende-schueler-sind-computerspielsuechtig-a-613334.html
- Panne im Fall Tim K.: Minister verbreitete Fehlinformation über Amok-Ankündigung im Internet, spiegel.de v. 12.03.2009
http://www.spiegel.de/panorama/justiz/panne-im-fall-tim-k-minister-verbreitete-fehlinformation-ueber-amok-ankuendigung-im-internet-a-613038.html
- Schröder: Counterstrike-Nichtverbot ein "absolut verkehrtes Signal", spiegel.de v. 16.05.2002.
http://www.spiegel.de/politik/deutschland/schroeder-counterstrike-nichtverbot-ein-absolut-verkehrtes-signal-a-196661.html
- Zwitter und Zombies, Der Spiegel 51/1993, S. 105 f.
http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13693368.html

Deutscher Bundestag,
- 126. Sitzung v. 15.11.2007, Plenarprotokoll 16/126, S. 13.301.
http://dipbt.bundestag.de/dip21/btp/16/16208.pdf
- 208. Sitzung v. 05.03.2009, Plenarprotokoll 16/208, S. 22.412.
http://dipbt.bundestag.de/dip21/btp/16/16208.pdf
- 236. Sitzung v. 16.05.2002, Plenarprotokoll 14/236, S. 23.532
http://dipbt.bundestag.de/doc/btp/14/14236.pdf#P.23531
- Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Grietje Bettin, Kai Gehring, Ekin Deligöz, weiterer Abgeordneter und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, BT-Drs. 16/4707.
http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/047/1604707.pdf
- Beschlussempfehlung und Bericht des Innenausschusses (4. Ausschuss) v. 17.06.2009, BT-Drs 16/13423.
http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/16/134/1613423.pdf
- Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchGÄndG), BT-Drs. 15/88.
http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/000/1500088.pdf
- Gesetzentwurf der Bundesregierung - Entwurf eines Zweiten Gesetzes zur Änderung des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit, BT-Drs. 9/1992.
http://dipbt.bundestag.de/doc/btd/09/019/0901992.pdf
- Petition 2863 - Abschlussbegründung v. 08.07.2010, epetitionen.bundestag.de.
https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_02/_24/Petition_2863.abschlussbegruendungpdf.pdf
- Petition 2863, epetitionen.bundestag.de.
https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_02/_24/Petition_2863.nc.html
- Petition 4145, epetitionen.bundestag.de.

https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_05/_08/Petition_4145.nc.html
- Petition 4958, epetitionen.bundestag.de. https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_06/_05/Petition_4958.nc.html

Deutscher Kulturrat,
- Computerspiele: Kulturpolitischer Streit zeigt positive Wirkungen, kulturrat.de v. 14.08.2008. http://www.kulturrat.de/pdf/1371.pdf

Deutscher Presserat,
- Praxis-Leitfaden: Berichterstattung über Amokläufe – Empfehlungen für Redaktionen (2010), journalist.de. http://www.journalist.de/fileadmin/Dokumente/Ratgeber/richtlinien_100906_Leitfaden_Amokberichterstattung.pdf
- Publizistische Grundsätze (Pressekodex), presserat.de. http://www.presserat.de/fileadmin/user_upload/Downloads_Dateien/Pressekodex2013_big_web.pdf
- Richtlinie 2.2 – Symbolfoto zu Ziffer 2 - Sorgfalt, presserat.de. http://www.presserat.de/pressekodex/pressekodex/

dho,
- Online-Spiel „Counterstrike“ kommt nicht auf den Index , faz.net v. 16.05.2002. http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/bundespruefstelle-online-spiel-counterstrike-kommt-nicht-auf-den-index-159366.html

Dirk Baier/Christian Pfeiffer,
- Gewalttätigkeit bei deutschen und nichtdeutschen Jugendlichen - Befunde der Schülerbefragung 2005 und Folgerungen für die Prävention (KFN-Forschungsbericht; Nr.: 100), kfn.de. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb100.pdf

Dirk Baier/Christian Pfeiffer/Julia Simonson/Susann Rabold,
- Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt (Forschungsbericht Nr. 107), kfn.de. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb107.pdf

Dirk Baier/Christian Pfeiffer/Michael Windzio/Susann Rabold,
- Schülerbefragung 2005: Gewalterfahrungen, Schulabsentismus und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Abschlussbericht über eine repräsentative Befragung von Schülerinnen und Schülern der 4. und 9. Jahrgangsstufe., kfn.de. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/abschlussbericht_schuelerbefragung2005.pdf

Dirk von Gehlen,
- Ich wähle keine Spielekiller - Petra Fröhlich kämpft fürs Image der Computerspieler, jetzt.sueddeutsche.de v. 10.09.2008.

http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/446786/Ich-waehle-keine-Spielekiller-Petra-Froehlich-kaempft-fuers-Image-der-Computerspieler

Don-Bosco-Schulverein e.V.,

- Bildschirmmedien - Vermüllte Köpfe, don-bosco-sb.de. http://www.don-bosco-sb.de/classic/Library/bildschirmmedien.htm

dpa,

- Bahn stoppt Werbung für Killerspiele in Zügen, bild.de v. 07.04.2009. *http://www.bild.de/regional/stuttgart/bahn-stoppt-werbung-fuer-killerspiele-in-7931010.bild.html*
- Elternbündnis sammelt „Killerspiele“ ein, focus.de v. 17.10.2009. www.focus.de/panorama/welt/kriminalitaet-elternbuendnis-sammelt-und132killerspieleund147-ein_aid_445618.html
- Freund: Amokläufer war süchtig nach Ballerspielen, focus.de v. 28.09.2010. www.focus.de/panorama/welt/prozesse-freund-amoklaeufer-war-suechtig-nach-ballerspiel-en_aid_556812.html
- Fünf Jahre danach: Weiße Rosen für Opfer von Winnenden, focus.de v. 11.03.2014. http://www.focus.de/panorama/welt/kriminalitaet-fuenf-jahre-danach-winnenden-gedenkt-der-opfer_id_36-77320.html
- Genugtuung trotz Höchststrafe: Breivik-Urteil ist gesprochen, abendblatt.de v. 24.08.2012. http://www.abendblatt.de/politik/article2380372/Genugtuung-trotz-Hoechststrafe-Breivik-Urteil-ist-gesprochen.html
- Spiele zu Energie und Klima räumen beim Wettbewerb ab, zeit.de v. 31.03.2011. http://www.zeit.de/news-032011/31/iptc-bdt-20110331-354-29574530xml/seite-2
- Wachschutz für Angehörige von Amoklauf-Opfern, morgenpost.de v. 16.10.2009. http://www.morgenpost.de/printarchiv/panorama/article1190944/Wachschutz-fuer-Angehoerige-von-Amoklauf-Opfern.html

dpa/cor,

- Aktion gegen Killerspiele verläuft schleppend, welt.de v. 17.10.2009. http://www.welt.de/vermischtes/article4878751/Aktion-gegen-Killerspiele-verlaeuft-schleppend.html#xmsg_comment

dpa/lk,

- Bündnis will öffentlich "Killerspiele" vernichten, welt.de v. 16.10.2009.

http://www.welt.de/vermischtes/article4872008/Buendnis-will-oeffentlich-Killerspiele-vernichten.html

Ed Rotberg,
- dadgum.com. http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/ROTBERG.HTM

egoshooting GmbH,
- Was ist es?, egoshooting.com. http://www.egoshooting.com/app/page/was

Emma,
- Tim K.: Es war Frauenhass, emma.de v. 01.11.2009. http://www.emma.de/artikel/tim-k-es-war-frauenhass-264173

Ensi Ferrum,
- Und was sagt der DFB dazu?, forum.golem.de v. 16.10.2009. http://forum.golem.de/read.php?36121,1966867,1966867

epd,
- Aachener Friedenspreis unterstützt Aufruf gegen Computergewalt, aachener-zeitung.de v. 25.03.2009. http://www.aachener-zeitung.de/lokales/region/aachener-friedenspreis-unterstuetzt-aufruf-gegen-computergewalt-1.309470

Erika Berthold/Eggert Holling,
- Killerspielalarm in Deutschland, heise.de v. 14.06.2007. http://www.heise.de/tp/artikel/25/25486/1.html

ESRB,
- Eintrag: Counter-Strike: Source, esrb.org http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=29635
- Eintrag: World of Warcraft, esrb.org. http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=29635

Esther Banz,
- Kinder, gebt die Waffen ab!, woz Nr. 38/2006 v. 21.09.2006. https://www.woz.ch/0638/peng-peng/kinder-gebt-die-waffen-ab

Expertenkreis Amok,
- Konsequenzen aus dem Amoklauf in Winnenden und Wendlingen am 11. MÄRZ 2009. http://wiki.piratenpartei.de/wiki/images/8/86/BERICHT_Expertenkreis_Amok_25-09-09.pdf

Fabian Siegismund,
- Jugendschutz extrascharf, GameStar 03/2008, S. 143.

Fabian Walden,
- Komplettlösung - Hitman: Contracts, gameswelt.de v. 18.05.2004. http://www.gameswelt.de/hitman-contracts/komplett-loesung/hilfe-fuer-alle-angehenden-profikiller,4507,2

Fabian,
- Was unterscheidet uns von Laserdome & Co., lasergame-berlin.de. http://lasergame-berlin.de/126/was-unterscheidet-uns-von-laserdome-co/ *FH Köln*,
- "Watch your Game", fh-koeln.de v. 16.03.2012. http://www.verwaltung.fh-koeln.de/aktuelles/2012/03/verw_msg_04752.html

Flechsig,
- in: Beck'schen Kommentar zum Rundfunkrecht, 3. Aufl. (2012), § 10 Rn. 3, 79.

flf/dpa,
- Wulff fordert Verbot von Killerspielen, focus.de v. 22.11.2006. www.focus.de/panorama/welt/amoklauf_aid_119715.html

Florian Güßgen,
- "Das ist pervers", stern.de v. 08.12.2006. http://www.stern.de/politik/deutschland/killerspiel-debatte-das-ist-pervers-578137.html

Florian Rötzer,
- "Ich will R.A.C.H.E", heise.de v. 21.11.2006. http://www.heise.de/tp/artikel/24/24032/1.html

Former Knight of the NOL,
- ProSieben - Taff.net Extra-Bericht über gamescom 2011-Besucher, youtube.com v. 25.08.2011. http://www.youtube.com/watch?v=OF8hyw0Wf_o

Forsa,
- Umfrage: Mitverantwortung der "Killerspiele" für Gewalt in der Schule, de.statista.com http://de.statista.com/statistik/daten/studie/426

Frank Schirrmacher,
- Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Ächtung, faz.net v. 01.05.2002. http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/counterstrike-offene-diskussion-verhindert-gesellschaftliche-aechtung-1922606.html?printPagedArticle=true#pageIndex_2
- Software fürs Massaker, Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung v. 28.04.2001, S. 21.

Friedrich Schmidt,
- Verbrechen und Strafe, faz.net v. 16.04.2012. http://www.faz.net/aktuell/politik/ausland/prozess-gegen-attentaeter-breivik-verbrechen-und-strafe-11720253.html

Gamesaktuell,
- Nürnberger Bürgermeister zur Absage der Intel Friday Night Game, gamesaktuell.de v. 12.05.2009. http://www.gamesaktuell.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Wir-haben-beim-Nuernberger-Buergermeister-Dr-Ulrich-Maly-nachgefragt-738858/2/

- Polizeigewerkschaft fordert ein "Killerspiel"-Verbot, gamesaktuell.de v. 18.03.2009
  http://www.gamesaktuell.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Polizeigewerkschaft-fordert-ein-Killerspiel-Verbot-737645/

GameStar,
- Organisierte Indizierungsgegner, GameStar 05/2003, S. 9.
- Petition gegen Frontal-21-Berichterstattung, gamestar.de v. 05.09.2005.
  http://www.gamestar.de/specials/spiele/1456130/gamestar_beim_zdf.html
- Streit um Jugendschutz, Gamestar 06/1999, S. 9.

gana,
- Erste LAN-Party wird Opfer der Killerspiele-Diskussion, readmore.de v. 03.07.2009.
  http://www.readmore.de/news/5610-erste-lan-party-wird-opfer-der-killerspiele-diskussion

Georg Pichler,
- Keine Diskriminierung von Videospielern, petitiononline.com.
  http://www.petitiononline.com/gamer1/petition.html

George F. B. Fumble,
- Aktion gegen Killerspiele 17.10 Stuttgart, OPFERGABE , youtube.de v. 19.10.2009
  http://www.youtube.com/watch?v=-zF8LCTsnVw

Gerald A. Voorhees/Joshua Call/Katie Whitlock,
- Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games, 1. Auflage (2012).

Gerd Niewerth,
- Rätsel um den korsischen Vierfach-Mörder, derwesten.de v. 13.11.2012.
  http://www.derwesten.de/panorama/raetsel-um-den-korsischen-vierfach-moerder-id7290192.html

Gerichtshof,
- Urt. v. 14.10. 2004 – C-36/02.
  http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=49221

Götz Eisenberg,
- Vom braunen Jucken – Ein Rückblick auf die Tat des Anders Behring Breivik, nachdenkseiten.de v. 17.10.2011.
  http://www.nachdenkseiten.de/?p=10999

Gudrun Obleser,
- Amokläufer: Skandalöse Ermittlungen in Winnenden, emma.de v. 28.05.2009.
  www.emma.de/artikel/amoklaeufer-skandaloese-ermittlungen-winnenden-264010

Gunnar Lott,
- Amoklauf der Jugendschützer?, GameStar 05/2002, S. 46.
- Gunnar Lott, Akte Counterstrike, 06/2002, S. 51.

- Bizarr: Diffamierender Songtext über Videospiele, von C. Stürmer, kaliban.org.
  http://www.kaliban.org/krams.php?id=19
- Die Jungs von der Waffenlobby, kaliban.de v. 11.12.2006.
  http://kaliban.de/2006/12/die-jungs-von-der-waffenlobby/
- Rasenmäher und Zombies, GameStar 09/1998, S. 10.
- Viel Feind, viel Ehr', kaliban.de v. 06.12.2007.
  http://www.kaliban.org/kommentare.php?view=1454

H. Kascha/R. Schneider/M. Saretz/M. von Schade,
- Das sind die Opfer der Killer-Schüler!, bild.de v. 16.01.2007.
  http://www.bild.de/news/2007/doppelmord-tessin-schueler-opfer-1265902.bild.html

Hannes Gamillscheg,
- Breivik mordete nicht im luftleeren Raum, fr-online.de v. 25.06.2012.
  http://www.fr-online.de/die-neue-rechte/breivik-prozess-breivik-mordete--nicht-im-luftleeren-raum,1083-4438,16464536.html

Hanns-Joachim-Friedrichs-Preis,
- Preisträger - Preisträger 2006 - Dr. Claus Richter und Theo Koll, hanns-joachim-friedrichs.de.
  http://www.hanns-joachim-friedrichs.de/index.php/preis-tr%C3%A4ger-2006.html

Hartmut Gieselmann,
- Der virtuelle Krieg: Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel (2002), S. 24.
- "Killerspiele" erhalten Deutsche Computerspielpreise, heise.de v. 27.04.2012.
  http://www.heise.de/newsticker/meldung/Killerspiele-erhalten-Deutsche-Computerspielpreise-1561106.html

Hartmut Schauerte,
- Frage zum Thema Inneres und Justiz von Simon Schröder v. 12.05.2009 - Antwort von Hartmut Schauerte v. 19.05.2009, abgeordnetenwatch.de.
  www.abgeordnetenwatch.de/hartmut_schauerte-650-5712--f181949.html#q181949

Heiko Gogolin,
- Harvard-Studie zu Videospielen: "Nichtspielen ist ein Zeichen fehlender Sozialkompetenz", spiegel.de v. 03.05.2008.
  www.spiegel.de/netzwelt/web/a-548754.html

Helga Zepp-LaRouche,
- Interview: Gewaltvideospiele sind ein Verbrechen, bueso.de v. 04.05.2007
  http://www.bueso.de/news/gewaltvideospiele-sind-verbrechen

Helmut Dawal,
- Kriegsspielgeräte im Südlichen Anhalt verboten, mz-web.de v. 01.12.2010. http://www.mz-web.de/koethen/anhalt-bitterfeld-kriegsspielgeraete-im-suedlichen-anhalt-verboten,20641024,17626986.html

Helmut Söring,
- Computerspiele - Blutrausch im Kinderzimmer, Hamburger Abendblatt v. 19.04.2002.

Hendrik Steinkuhl,
- Lasertag gegen Schüler: Unterschätze nie einen Zwölfjährigen!, spiegel.de v. 29.06.2014. http://www.spiegel.de/unispiegel/wunderbar/lasertag-schiessen-mit-licht-als-selbstversuch-in-frankfurt-a-977194.html

Henning Ernst Müller,
- Kommentar v. 18.03.2009, blog.beck.de. http://blog.beck.de/2009/03/18/nach-dem-schock-von-winnenden-studie-belegt-leichten-rueckgang-der-jugendgewalt#comment-16080

Holger Dambeck,
- Hysterie und Wahrheit: Die Mär von der Emsdettener Ballerspiel-Arena, spiegel.de v. 21.11.2006. http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/hysterie-und-wahrheit-die-maer-von-der-emsdettener-ballerspiel-arena-a-449857.html
- Schülerhobby Mapping: Meine Schule in Counter-Strike, spiegel.de v. 25.11.2006. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/schuelerhobby-mapping-meine-schule-in-counter-strike-a-450597.html

Holger Kreitling,
- Der Computer ist ein guter Freund für den Gewalttätigen, welt.de v. 29.04.2002. http://www.welt.de/print-welt/article386616/Der-Computer-ist-ein-guter-Freund-fuer-den-Gewalttaetigen.html

Horst Köhler,
- Rede von Bundespräsident Horst Köhler bei der Trauerfeier zum Gedenken an die Opfer des Amoklaufs in Winnenden und Wendlingen, bundespraesident.de v. 21.03.2009. http://www.bundespraesident.de/SharedDocs/Reden/DE/Horst-Koehler/Reden/2009/03/20090321_Rede.html

Höynck, Theresia/Pfeiffer, Christian,
- Verbot von „Killerspielen"? - Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendschutzes, ZRP 2007, 92.

Hugo Gye/Meghan Keneally/Daniel Bates,
- Dark Knight gunman faced eviction and 'broke up with girlfriend' just before killing spree, dailymail.co.uk v. 22.07.2012.

http://www.dailymail.co.uk/news/article-2177294/James-Holmes-broke-girlfriend-just-Dark-Knight-Rises-shooting-spree-Colorado.html

IGN Wikis - "Hitman Contracts",
- Eintrag: Asylum Aftermath, ign.com. http://www.ign.com/wikis/hitman-contracts/Asylum_Aftermath

Imbor Ed,
- BPJM-Jahresrückblick 2012: Quake III Arena, schnittberichte.com v. 26.03.2013. http://www.schnittberichte.com/news.php?ID=5133

Ingo Thor,
- Der Auftritt von Steinhäusers Zwilling, focus.de v. 21.11.2006. http://www.focus.de/panorama/welt/emsdetten_aid_119660.html

Inka Brunn/Hardy Dreier/Stephan Dreyer/Uwe Hasebrink/Thorsten Held/Claudia Lampert/Wolfgang Schulz,
- Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele, Endbericht v. 28.6.2007, S. 56. http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/107

ino/dpa,
- Lieber Denken als Ballern: Was Spieler wollen, n-tv.de v. 23.07.2009. http://www.n-tv.de/technik/Was-Spieler-wollen-article431636.html

James Allen Bowery aka Jim Bowery:
- Professional Resume Highlights, oocities.org. http://www.oocities.org/jim_bowery/ProfessionalFacts.html

Jan Hinzer,
- Mehr Waffen, mehr Feinde, pirate-gaming.de v. 10.09.2009. http://www.pirate-gaming.de/?p=83

Jan Schejbal,
- Analyse des Panorama-Beitrags gegen “Killerspiele”, jan-schejbal.wordpress.com v. 23.02.2007. janschejbal.wordpress.com/2007/02/23/analyse-des-panorama-beitrags-gegen-killerspiele/

Jarass, in:
- Jarass/Pieroth, Grundgesetz, Kommentar, 8. Aufl. (2006), Art. 5 Rn. 16a.

Jason Schreier,
- Fox News Expert Links Connecticut Shooting To Violent Video Games, http://kotaku.com v. 14.12.2012. http://kotaku.com/5968569/fox-news-links-connecticut-shooting-to-violent-video-games

jdl/AP/AFP/dpa,
- Bluttat von Ansbach: Amokläufer führte Hass-Tagebuch, Spiegel.de v. 21.09.2009. http://www.spiegel.de/panorama/justiz/bluttat-von-ansbach-amoklaeufer-fuehrte-hass-tagebuch-a-650312.html

Jens Hoffmann,
- Sie kündigen sich an - Studie zu Amok und schweren Gewalttaten an deutschen Schulen, hoch³ Mai/2009, S. 13. http://www.tu-darmstadt.de/media/illustrationen/referat_kommunikation/publikationen_km/hoch3/pdf/hoch3_2009_03.pdf

Jens Ihlenfeld,
- "Killerspiele sind Landminen für die Seele", golem.de v. 20.12.2008. http://www.golem.de/0812/64247.html
- Innenminister: USK ungeeignet, um Killerspiele einzustufen, golem.de v. 30.5.2007. http://www.golem.de/0705/52546.html

jh,
- Der Killer schoss einer Schwangeren in den Bauch, focus.de v. 25.07.2012. http://www.focus.de/panorama/welt/batman-amoklauf-von-aurora-der-killer-schoss-einer-schwangeren-in-den-bauch_aid_785995.html
- Der Killer schoss einer Schwangeren in den Bauch, focus.de v. 25.07.2012. http://www.focus.de/panorama/welt/batman-amoklauf-von-aurora-der-killer-schoss-einer-schwangeren-in-den-bauch_aid_785995.html

jjc/AP,
- Amoklauf von Winnenden: Laut Schwester war Tim K. manisch depressiv, spiegel.de v. 28.09.2010. http://www.spiegel.de/panorama/justiz/amoklauf-von-winnenden-laut-schwester-war-tim-k-manisch-depressiv-a-720024.html

Joachim H. Knoll,
- Gewalt und Spiele (1993).

Jochen Bott,
- Zeitbombe Schützenvereine, heise.de v. 28.04.2002. http://www.heise.de/tp/artikel/12/12426/1.html

Jochen Voß,
- "Fifa" und "Counter-Strike": ZDFkultur zeigt eSports, dwdl.de v. 07.08.2011. http://www.dwdl.de/nachrichten/32302/fifa_und_counterstrike_zdfkultur_zeigt_esports/

John Daleske,
- Empire: Timeline, daleske.com. http://www.daleske.com/plato/empire.php

jojo,
- Stadt Nürnberg untersagt iFNG - Hannover als Ersatz?, readmore.de v. 22.04.2009. http://www.readmore.de/news/5068-stadt-nrnberg-untersagt-ifng-hannover-als-ersatz

Jonathan Leack,
- EA Claims Crysis 2 Will Be a Triple-A Success, playstationlifestyle.net v. 20.08.2010. http://www.playstationlifestyle.net/2010/08/20/ea-claims-crysis-2-will-be-a-triple-a-success/

Jörg Diehl/Annett Meiritz/Zacharias Zacharakis,
- Verschärfung des Waffenrechts: Polizei und Opposition wettern gegen geplantes Paintball-Verbot, spiegel.de v. 07.05.2009. http://www.spiegel.de/politik/deutschland/verschaerfung-des-waffenrechts-polizei-und-opposition-wettern-gegen-geplantes-paintball-verbot-a-623354.html

js,
- Aktion "Wirf' Dein Killerspiel weg", pro v. 15.10.2009. http://www.pro-medienmagazin.de/gesellschaft/detail-ansicht/aktuell/aktion-wirf-dein-killerspiel-weg-84207/

Julia Jüttner,
- Amokläufer von Emsdetten: Die wirre Welt des Sebastian B., spiegel.de v. 21.11.2006. http://www.spiegel.de/panorama/justiz/amoklaeufer-von-emsdetten-die-wirre-welt-des-sebastian-b-a-449738.html

Julia Jüttner/Anne Seith,
- Amokläufer Tim K.: “Ein ganz normaler Teenager”, spiegel.de v. 12.03.2009. http://www.spiegel.de/panorama/justiz/amoklaeufer-tim-k-ein-ganz-normaler-teenager-a-612803.html

Jürgen Dahlkamp,
- Stoned vor dem Schirm, spiegel.de v. 16.03.2009. http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-64628265.html

Ka-news,
- Erneut Computerspiele-Event abgesagt, ka-news.de v. 04.07.2009. http://www.ka-news.de/region/bruchsal/Erneut-Computerspiele-Event-abgesagt;art6011,228646

Karl Heinz Gasser/Malte Creutzfeldt/Markus Näher/Rudolf Rainer/Peter Wickler,
- Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium (2004). https://www.thueringen.de/imperia/md/content/text/justiz/bericht_der_kommission_gutenberg_gymnasium.pdf

kati,
- „Steini“ war auffällig unauffällig, faz.net v. 29.04.2002. http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/erfurt-steini-war-auffaellig-unauffaellig-160714.html

KFN e.V,
- Organisation - WissenschaftlerInnen - Prof. Dr. Christian Pfeiffer, kfn.de. http://www.kfn.de/Organisation/WissenschaftlerInnen/Christian_Pfeiffer.htm
- Keine Bildschirmgeräte in Kinderzimmern, kfn.de. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/broschueremediennutzung.pdf
- KFN, Wer finanziert das KFN?, kfn.de - Stand: Juni 2014. http://www.kfn.de/Das_KFN/Wer_finanziert_das_KFN.htm

Klaus Brinkbäumer/Annette Bruhns/Uwe Buse/Jürgen Dahlkamp/Carsten Holm/Ulrich Jaeger/Ansbert Kneip/Felix Kurz/Beate Lakotta/Jürgen Leinemann/Udo Ludwig/Cordula Meyer/Sven Röbel/Andrea Stuppe/Barbara Supp/Andreas Wassermann/Steffen Winter,
- Mörderischer Abgang, spiegel.de v. 29.04.2002. http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-22213312.html

Klaus Hämmerle,
- Für einen Kopfschuss 100 Punkte, vol.at v. 29.08.2011. www.vol.at/fuer-einen-kopfschuss-100-punkte/news-20110805-06253556

Klaus Rimpel,
- Überschrift: »Machen Killer-Spiele gewalttätig?«, Münchner tz v. 22.11.2006.

Kriminologische Zentralstelle e.V.,
- Gutachten zur Bewertung des Gefahrenpotentials von Paintball-/Gotcha und Laserdrome-Spielen (2010), S. 6, 140, 144.

ks,
- Koalition zieht Paintball-Verbot zurück, zeit.de v. 14.05.2009. http://www.zeit.de/online/2009/21/paintball-kein-verbot

Küchenradio,
- KR_083 – Marek Klingelstein, kuechenstud.io v. 10.01.2007. http://www.kuechenstud.io/kuechenradio/episode/kr_083/

lado,
- Mehr Waffen "das anti gamer lied", nintendo-online.de v. 24.07.2003. http://nintendo-online.de/forum/showthread.php?7923-Mehr-Waffen-das-anti-gamer-lied&p=128084-&viewfull=1#post128084

Landtag (Baden-Württemberg),
- LT-Drs. (BW) 12/683, S. 2. http://www9.landtag-bw.de/wp12/drucksachen/00-00/12_0683_d.pdf
- 65. Sitzung v. 23.04.2009, Plenarprotokoll 14/65, S. 4697.

http://www.landtag-bw.de/files/live/sites/LTBW/files/dokumente/WP14/PlP/14_0065_23042009.pdf

Landtag (Rheinland-Pfalz),

- LT-Dr 14/3235, S. 42.

Landtag (Saarland),

- LT-Dr 12/478, S. 51.

Landtag NRW,

- 19. Sitzung v. 14.12.2006, Plenarprotokoll 14/329, S. 8.

lis/ddp,

- Nach Amoklauf von Blacksburg: Kriminologe fordert Spielverbote, spiegel.de v. 18.04.2007. http://www.spiegel.de/netzwelt/web/gewaltdebatte-gespraechstherapeuten-fordern-spielverbote-a-520391.html

Lukas Heinser,

- Größere Ego-Probleme, bildblog.de v. 14.05.2010. http://www.bildblog.de/18789/groessere-ego-probleme/

Lydia Klöckner,

- Tipps, die das Lernen leichter machen, zeit.de v. 28.11.2012. http://www.zeit.de/studium/uni-leben/2012-11/Manfred-Spitzer-Lernmythen/komplettansicht

Malte Lehming,

- Alle Hemmungen abtrainiert, tagesspiegel.de v. 12.03.2009. http://www.tagesspiegel.de/meinung/kommentare/auf-den-punkt/auf-den-punkt-alle-hemmungen-abtrainiert/1472198.html

Manfred Kohlen,

- Fernsehen manipuliert “Killerspiele” – Folge 2, itespresso.de v. 26.02.2007. http://www.itespresso.de/2007/02/26/fernsehen_manipuliert_killersp-inq-2/

Manfred Spitzer,

- Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft (2005), S. 12. http://www.don-bosco-sb.de/classic/Library/bildschirm-medien.htm

Marco Dettweiler,

- „Aggressive Spiele müssen verschwinden“, faz.net v. 13.03.2009. http://www.faz.net/aktuell/technik-motor/computer-internet/psychologe-helmut-lukesch-im-interview-aggressive-spiele-muessen-verschwinden-1925669.html

Marco,

- Counterstrike.de zum Amoklauf in Emsdetten, 4players.de v. 22.11.2006. http://www.4players.de/cs.php/dispbericht/-/5015/0.html

Maria Mies/Jochen Krautz/Elke Ostbomk-Fischer,
- Kölner Aufruf gegen Computergewalt: Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?, nrhz.de v. 14.12.2008. http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf

Mario Riemann,
- Intel Friday Night Game: Nach Stuttgart streicht auch Nürnberg das LAN-Event - Update 2, PC Games-Hardware v. 30.04.2009. http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Politiker-weiterhin-auf-Konfrontationskurs-682364/

Markus Beckedahl,
- Petition an Frontal21 wegen “Killerspielen”, netzpolitik.org v. 29.04.2005. https://netzpolitik.org/2005/petition-an-frontal21-wegen-killerspielen/

Markus Horeld/Simone Bartsch,
- Warum Gesetze Amokläufe nicht verhindern können, zeit.de v. 13.03.2009. www.zeit.de/online/2009/11/amoklauf-politiker-experten

Martin Lutz,
- Innenminister wollen die Killerspiele verbieten, welt.de v. 05.06.2009. http://www.welt.de/politik/article3866764/Innenminister-wollen-die-Killerspiele-verbieten.html

Martin Tsang,
- Grand Theft Auto: Vice City, schnittberichte.com v. 14.09.2006. http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3240

Matheson,
- Video Games Ratings Enforcement Act, thehill.com. http://thehill.com/images/stories/blogs/flooraction/jan2013/hr287.pdf

Mathias Hamann,
- Jugendamt beim E-Sport: "Ein Rapkonzert wirkt aggressiver", Spiegel Online v. 19.04.2009. http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/jugendamt-beim-e-sport-ein-rapkonzert-wirkt-aggressiver-a-619790.html

Matthias Grimm,
- Heute Abend Diskussion in "Hart aber fair", gamona.de v. 22.11.2006. http://www.gamona.de/games/killerspiele,heute-abend-diskussion-in-hart-aber-fair:news,176765.html

Matthias Kleimann,
- Transkript: Sind Computerspiele anders?, bpb.de v. 28.08.2007. http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63636/mertens-kleimann

Matthias Reitzig,
- Doom 3, spieleratgeber-nrw.de. http://www.spieleratgeber-nrw.de/Test.1359.de.1.html

Max A. Höfer,
- Macht uns der Kapitalismus unglücklich?, cicero.de v. 28.10.2013. http://www.cicero.de/kapital/systemkritik-macht-der-kapitalismus-uns-ungluecklich/56239/seite/3

Max Hermanutz/Wolfgang Spöcker/Thomas Gnam/Martin Neher,
- Computerspiele - Training für den Schusswaffengebrauch? - Ergebnisse einer experimentellen Studie, Polizei & Wissenschaft 2/2002), S. 3 ff.

Michael Dötz,
- Marktkauf verbannt Spiele ab 18, gamona.de v. 27.05.2009. http://www.gamona.de/games/killerspiele,marktkauf-verbannt-spiele-ab-18:news,1481698.html

Michael Grote/Carmen Sinnokrot,
- Rechtmäßigkeit einer bundesgesetzlichen Verbotsregelung für die Einfuhr, den Verkauf und die Vermietung von gewaltverherrlichenden Computerspielen („Killerspiele"), Deutscher Bundestag (2006). http://webarchiv.bundestag.de/archive/2006/1206/bic/analysen/2006/killerspiele.pdf

Michael Trier,
- Behauptungsjournalismus, GameStar 07/2005, S. 184.
- Frontal daneben - Gewaltdiskussion über PC- und Videospiele, gamestar.de v. 27.04.2005. http://www.gamestar.de/news/1453315/frontal_daneben.html

Michael Wagner,
- Zum Mythos der Tötungshemmung, gamestudies.typepad.com v. 31.03.2009. http://gamestudies.typepad.com/game_studies/2009/03/zum-mythos-der-t%C3%B6tungshemmung.html

Mirjam Hauck,
- Wenn schon Kommerz, dann richtig, sueddeutsche.de v. 31.03.2011. http://www.sueddeutsche.de/digital/deutscher-computerspielpreis-wenn-schon-kommerz-dann-richtig-1.1079549

Monika Piel,
- Ihre Programmbeschwerde vom 4. März 2013 zu hart aber fair, Schreiben v. 11.04.2013.

Motoko,
- Call of Duty 2, schnittberichte.com v. 20.05.2007. http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3936

Mrgeomel123,
- CJ the Rapist mod GTA san andreas , youtube.com v. 24.03.2011.
  http://www.youtube.com/watch?v=Y1zl-Fa89K8

Nds. OVG,
- Urt. v. 18.02.2010 - 1 LC 244/07, openJur 2012, 50166.
  http://openjur.de/u/325160.html

Nico Ernst,
- LAN-Party wegen Killerspiele-Diskussion abgesagt, golem.de v. 03.07.2009.
  http://www.golem.de/0907/68161.html

Nicole Lange,
- Medienpsychologe Weiß: Killerspiele ächten, derwesten.de v. 06.05.2009.
  www.derwesten.de/spiele/medienpsychologe-weiss-killerspiele-aechten-id675360.html
- Bernd Neumann: "Ego-Shooter können weder qualitativ hochwertig noch kulturell wertvoll sein", derwesten.de v. 11.04.2008.
  www.derwesten.de/spiele/hintergrund/bernd-neumann-ego-shooter-koennen-weder-qualitativ-hochwertig-noch-kulturell-wertvoll-sein-id1770624.html
- BPjM: Die neuen Indizierungsgesetze im Blickpunkt, derwesten.de v. 15.05.2008.
  http://www.derwesten.de/spiele/hintergrund/bpjm-die-neuen-indizierungsgesetze-im-blickpunkt-id1599138.html
- eSport: Grüne begrüßen Absage, ESL distanziert sich von Vorwürfen, derwesten.de v. 25.03.2009.
  www.derwesten.de/spiele/esport-gruene-begruessen-absage-esl-distanziert-sich-von-vorwuerfen-id545288.html
- Großbritannien: Steuererhöhung für Gewaltspiele, derwesten.de v. 11.03.2009.
  http://www.derwesten.de/spiele/grossbritannien-steuererhoehung-fuer-gewaltspiele-id865961.html
- Kölner Aufruf brachte das Fass zum Überlaufen, derwesten.de v. 19.01.2009.
  www.derwesten.de/spiele/hintergrund/koelner-aufruf-brachte-das-fass-zum-ueberlaufen-id1406142.html

Niedersächsische Landesmedienanstalt,
- Pressemitteilung - RTL-Bericht über die Gamescom verstößt nicht gegen das Medienrecht, nlm.de v. 26.08.2011.
  http://www.nlm.de/481.html?&cHash=eeb7708263&tx_ttnews[backPid=18&tx_ttnews[tt_news]=390

Niedersächsisches Ministerium für Inneres und Sport,
- Forschungsprojekt zu Gewalt verherrlichenden Computerspielen, mi.niedersachsen.de v. 18.09.2006.
  http://www.mi.niedersachsen.de/portal/live.php?navigation_id=14792&article_id=61786&_psmand=33

Niko Steeb,
- Was Killerspiele im Gehirn auslösen, augsburger-allgemeine.de v. 15.04.2010. http://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Was-Killerspiele-im-Gehirn-ausloesen-id7633581.html

Nils Minkmar,
- Wahn und Sinn, faz.net v. 31.07.2011. http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/anders-breivik-wahn-und-sinn-11112838.html

Office Of The State's Attorney Judical District Of Danbury,
- Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 14, 2012, ct.gov. http://www.ct.gov/csao/lib/csao/Sandy_Hook_Final_Report.pdf

OGDB,
- Eintrag: "Biohazard - Code: Veronica" - Information zu Biohazard - Code: Veronica (2000), ogdb.eu - Stand: 10.02.2007. http://ogdb.eu/index.php?section=article&articleid=149
- Eintrag: Counter-Strike 1.6, ogdb.eu - Stand: 21.06.2010. http://ogdb.eu/index.php?section=game&gameid=8754
- Eintrag: Duck Hunt, ogdb.eu - Stand: 04.04.2005. http://ogdb.eu/index.php?section=title&titleid=4624
- Eintrag: Max Payne - Information: Indizierungsentscheidung, ogdb.eu - Stand: 01.10.2008. http://ogdb.eu/index.php?section=article&articleid=103

Oliver Kaever,
- In dunklen Gängen, zeit.de v. 30.01.2014. http://www.zeit.de/kultur/film/2014-01/staudamm-film-thomas-sieben

otacon,
- Kein Intel Friday Night Game in Stuttgart, esl.eu v. 24.03.2009. www.esl.eu/de/pro-series/season14/news/82275/

Patrick Portz,
- Der Jugendmedienschutz bei Gewalt darstellenden Computerspielen: Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz, Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik, darwin.bth.rwth-aachen.de (2013). http://darwin.bth.rwth-aachen.de/opus3/volltexte/2013/4847/pdf/4847.pdf

PC Games
- Ich wähle keine Spielekiller / Killerspieleverbot, pcgames.de.

http://www.pcgames.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Ich-waehle-keine-Spielekiller-Killerspiele-verbot-686568/

Peter Grubmair,

- Killerspielverbot vom Tisch: CSU gescheitert, gamezone.de v. 02.04.2009. http://www.gamezone.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Killerspielverbot-vom-Tisch-CSU-gescheitert-950825/

Peter Jähnel/DPA,

- Neun Jahre Haft für 19-Jährigen, stern.de v. 19.12.2006. http://www.stern.de/panorama/mord-an-einem-obdachlosen-neun-jahre-haft-fuer-19-jaehrigen-579008.html

Peter Kleinert,

- Killerspiele doch gefährlich! - Verharmlosungen, Fälschungen und von der Games-Industrie bezahlt, nrhz.de - Online-Flyer Nr. 177 vom 17.12.2008. http://www.nrhz.de/flyer/beitrag.php?id=13254

Peter Muehlbauer,

- "Killerspielverbrennung", heise.de v. 17.10.2009. http://www.heise.de/tp/news/Killerspielverbrennung-1997766.html

Peter Smits,

- »Killerspiele«-Verbot - GameStar-Leser wehren sich, gamestar.de v. 05.06.2009. http://www.gamestar.de/news/vermischtes/1956647/killerspiele_verbot.html

Peter Steinlechner,

- "Ein Verbot von Action-Computerspielen geht zu weit", golem.de v. 13.07.2009. http://www.golem.de/0907/68319.html
- Aktion: Tausche "Killerspiel" gegen Fußballertrikot-Los, golem.de v. 15.10.2009. http://www.golem.de/0910/70483.html
- Deutscher Computerspielepreis: München und Berlin im Wechsel, golem.de v. 29.10.2008. http://www.golem.de/0810/63232.html
- Obama fordert nach Massaker Studie zu Gewaltspielen, golem.de v. 17.01.2013. http://www.golem.de/news/jugendschutz-obama-fordert-nach-massaker-studie-zu-gewaltspielen-1301-96973.html
- "Rugby statt GTA 4" - Christian Pfeiffer im Interview, golem.de v. 02.02.2009. http://www.golem.de/0902/64991-2.html
- Über 50.000 zeichnen Onlinepetition Action-Computerspiele, golem.de v. 14.07.2009. http://www.golem.de/0907/68358.html

Peter-Michael Ziegler,
- Stuttgart untersagt Computerspiele-Wettbewerb, heise.de v. 23.03.2009. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Stuttgart-untersagt-Computerspiele-Wettbewerb-208702.html

Petitionsausschuss,
- Abschlussbegründung - Petition 4958, epetitionen.bundestag.de. https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_06/_05/Petition_4958.abschlussbegruendungpdf.pdf
- Petition 4145 - Abschlussbegründung, epetitionen.bundestag.de. https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_05/_08/Petition_4145.abschlussbegruendungpdf.pdf

Petra Fröhlich,
- BIU weist Kritik am Deutschen Computerspielpreis zurück, pcgames.de v. 05.05.2010. http://www.pcgames.de/Deutscher-Entwicklerpreis-Event-218946/News/BIU-weist-Kritik-am-Deutschen-Computerspielpreis-zurueck-746953/
- PC-Games-Aktion schlägt Wellen bis ins Herz der CSU, pcgames.de v. 06.09.2008. http://www.pcgames.de/PC-Games-Brands-19921/News/PC-Games-Aktion-schlaegt-Wellen-bis-ins-Herz-der-CSU-658959/
- Pressemitteilung des Bayerischen Philologenverbandes, pcgames.de v. 10.09.2008. http://www.pcgames.de/World-of-Warcraft-PC-16678/News/Pressemitteilung-des-Bayerischen-Philologenverbandes-659479/

phoenix,
- PHOENIX Berichterstattung über World of Warcraft youtube.com v. 04.05.2012. http://www.youtube.com/watch?v=5tky96DO_70

Platon,
- Phaidros, in: Sämtliche Dialoge (1993), Bd. 2, S. 103, nach: Barbara Janßen, Medienkritik bei Platon und Medienkritik heute, linse.uni-due.de. http://www.linse.uni-due.de/esel-seminararbeiten.html?articles=medienkritik-bei-platon-und-medienkritik-heute

pm,
- Killerspiele in den Container, Göppinger Kreisnachrichten v. 06.11.2009. www.swp.de/goeppingen/lokales/goeppingen/Killerspiele-in-den-Container;art5583,235616#

Potsdammer Neuste Nachrichten,
- Gutachter: Videospiel erklärt den Mord, pnn.de v. 12.12.2006. http://www.pnn.de/brandenburg-berlin/60282/

Press Association,
- Prince Harry finishes four-month tour of Afghanistan - video, theguardian.com v. 21.01.2013. http://www.theguardian.com/uk/video/2013/jan/21/prince-harry-afghanistan-video

Presse- und Informationsamt der Bundesregierung,
- Mehr Freiheit für die neuen Medien in Deutschland - Antwort im Auftrag der Bundeskanzlerin, direktzu.de v. 06.05.2009. http://www.direktzu.de/kanzlerin/messages/mehr-freiheit-fuer-die-neuen-medien-in-deutschland-20426

ps/fred,
- "Killerspiele": OB startet Informationsoffensive, ka-news.de v. 16.05.2009. http://www.ka-news.de/region/karlsruhe/Killerspiele-OB-startet-Informationsoffensive;art6066,202655

ps/tan,
- Karlsruhe sagt Killerspiel-Wettkampf nicht ab, ka-news.de v. 05.05.2009. http://www.ka-news.de/region/karlsruhe/Karlsruhe-sagt-Killerspiel-Wettkampf-nicht-ab;art6066,195007

Rainer Fromm,
- We play NS-Hardcore! - Die Mythisierung rechten Gedankenguts in der Musik, bpb.de v. 17.6.2008. http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/ns-harcore/?p=all

Ralf Götze,
- In der Falle von Bastian B., taz.de v. 21.11.2006. www.taz.de/1/archiv/?dig=2006/11/21/a0160

Ralf List PR,
- ListPR/Schüler verzichten auf Killerspiele, finanznachrichten.de v. 26.03.2009. http://www.finanznachrichten.de/nachrichten-2009-03/13470539-listpr-schueler-verzichten-auf-killerspiele-015.htm

Redaktion,
- Der Täter: Ruhig, beliebt, freundlich, derstandard.at v. 28.04.2002. http://derstandard.at/936541
- Der Trend geht weg von den Gewalt-Spielen, derstandard.at v. 03.09.2002. http://derstandard.at/1059136
- Gewaltspiele zur "Stimulation von motorischen Fähigkeiten", derstandard.at v. 06.05.2002. http://derstandard.at/944372
- LAN-Party in Erfurt abgesagt, derstandard.at v. 29.04.2002. http://derstandard.at/937918

Reinhard Baumgart,
- Der lange Film zum kurzen Abschied, Die Zeit v. 11.01.1985. http://www.zeit.de/1985/03/der-lange-film-zum-kurzen-abschied/komplettansicht

Reinhard Wittmann,
- Geschichte des deutschen Buchhandels, S. 204.

René Grieskamp,
- RTL strahlte weiteren gamescom-Bericht aus, gamona.de v.v 27.08.2011. http://www.gamona.de/games/aktuelles,rtl-strahlte-weiteren-gamescom-bericht-aus:news,1979405.html

Rene Heuser,
- Panorama über »Killerspiele« - Wahrheit und Dichtung - Eine Entgegnung [Update], gamestar.de v. 23.02.2007. http://www.gamestar.de/news/vermischtes/1468386/panorama_ueber_killerspiele.html

RetroGames e.V.,
- Über uns, retrogames.info. http://www.retrogames.info/ueberuns

Reuters,
- Merkel ruft nach Amoklauf zu mehr Wachsamkeit auf, Reuters v. 15.03.2009. http://de.reuters.com/article/domesticNews/idDEBEE52E05320090315

Rheinische Post,
- Artikel v. 29.04.2002.

Robert Fox,
- Killers who come from nowhere, set on chaos and destruction, theweek.co.uk v. 24.07.2012. www.theweek.co.uk/world-news/batman-massacre/481-20/killers-who-come-nowhere-set-chaos-and-destruction

Rockefeller,
- Rockefeller introduces bill to study violent video games impact on childen, rockefeller.senate.gov v. 19.12.2012. http://www.rockefeller.senate.gov/public/index.cfm/press-releases?ID=63bfd4cf-24f5-46f6-ae89-a054c733752c

Roland Muschel,
- "Verbot von Killerspielen ist überfällig", badische-zeitung.de v. 12.03.2009. http://www.badische-zeitung.de/verbot-von-killerspielen-ist-ueberfaellig

RTL2-News,
- Sendung v. 01.04.2009.

Rudolf H. Weiß,
- Diskurs: Gibt es einen Bezug zwischen Mainstream-Shootern und Amoklauf?, mediengewalt.eu (2013).

http://mediengewalt.eu/cgi-data/weblog_basic/uploads/2013/03/diskurs-mainstreamshooter-und-amoklauf-r-h-weis-marz-2013-2.pdf
- Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern, S. 6.
- Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen 18+ durch 14 Jährige (8/2013). http://mediengewalt.eu/cgi-data/weblog_basic/uploads/2013/09/nutzung-brutaler-pcspiele-durch-14-jahrige-erg31813.pdf

Sabine Feierabend/Dr. Walter Klingler,
- JIM 2002 - Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, mpfs.de (2003). http://www.mpfs.de/fileadmin/Studien/JIM2002.pdf

Sabine Schiffer,
- Mit Gewalt zum Erfolg, tj-online.de v. 22.05.2014. http://dtj-online.de/computerspiele-computerspielpreis-medienkompetenz-28028

Schattauer,
- Nervenheilkunde – interdisziplinäre Fortbildung seit über 30 Jahren, schattauer.de. http://www.schattauer.de/de/magazine/uebersicht/zeitschriften-a-z/nervenheilkunde/ueber-diese-zeitschrift/beschreibung.html

SCOTUS,
- Brown v. Entertainment Merchants Assn., 564 US ---- (Docket No. 08-1448), S. 2. http://www.supremecourt.gov/opinions/10pdf/08-1448.pdf

Sebastian Thöing,
- Hermann fordert Verbot von Killerspielen, pcgames.de v. 01.09.2008. http://www.pcgames.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Hermann-fordert-Verbot-von-Killerspielen-658388/
- Joachim Herrmann im exklusiven Interview mit PC Games, pcgames.de v. 15.09.2008. http://www.pcgames.de/Killerspiele-Thema-158840/Specials/Joachim-Herrmann-im-exklusiven-Interview-mit-PC-Games-660024/
- Neue Pressemitteilung eingegangen, pcgames.de v. 11.09.2008. http://www.pcgames.de/Killerspiele-Thema-158840/News/Neue-Pressemitteilung-eingegangen-659578/
- Online-Petition, pcgames.de v. 14.07.2009. http://www.pcgames.de/Jugendschutz-Thema-24986/News/Online-Petition-689443/

Sebastian Thöing/Petra Fröhlich,
- PC-Games-Aktion zur bayerischen Landtagswahl, pcgames.de v. 03.09.2008.

http://www.pcgames.de/PC-Games-Brands-19921/News/PC-Games-Aktion-zur-bayerischen-Landtagswahl-658647/

Simon Holthausen,

- Killerspiele: Beckstein legt Gesetzentwurf vor: 1 Jahr Knast, bitte!, eurogamer.de v. 06.12.2006. http://www.eurogamer.de/articles/killerspiele_1_2

Staatsanwaltschaft bei dem Landgericht Darmstadt,

- Einstellungsbescheid v. 20.04.2009. http://nyvision.files.wordpress.com/2009/05/strafanzeige_antwort_anon.pdf

Stadt Südliches Anhalt,

- Amts- und Mitteilungsblatt der Stadt Südliches Anhalt Nr. 25/2010, S. 11. http://www.suedliches-anhalt.de/fileadmin/vgem/amtsblatt/2010/Amtsblatt_25_2010.pdf

Steam,

- Counter-Strike: Source, store.steampowered.com. http://store.steampowered.com/app/240/?l=german

Stefan Braunschweig,

- Verhängnisvolles Vorbild, focus.de v. 08.07.1996. www.focus.de/kultur/medien/bildschirmgewalt-verhaengnisvolles-vorbild_aid_162570.html

Stefan Krempl,

- Beckstein hält an Verbot von "Killerspielen" fest, heise.de v. 27.04.2007.
- Niedersachsen sieht Mehrheit für "Killerspiele"-Verbot gesichert, heise.de v. 07.12.2006. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Niedersachsen-sieht-Mehrheit-fuer-Killerspiele-Verbot-gesichert-124990.html

Stefan Krempl/Andreas Wilkens,

- "Killerspiele": Selbstkontrolleinrichtung wehrt sich gegen Verleumdung, heise.de v. 21.12.2006. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Killerspiele-Selbstkontrolleinrichtung-wehrt-sich-gegen-Verleumdung-128963.html

Stefan Krempl/Jürgen Kuri,

- Bundesrat vertagt bayerischen Gesetzentwurf gegen "Killerspiele", heise.de v. 21.02.2007. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Bundesrat-vertagt-bayerischen-Gesetzentwurf-gegen-Killerspiele-148786.html
- Demo gegen Verbot von "Killerspielen" in Berlin [Update], heise.de v. 29.03.2007. http://www.heise.de/newsticker/meldung/Demo-gegen-Verbot-von-Killerspielen-in-Berlin-Update-163021.html
- USK arbeitet an Alterskennzeichen für Online-Spiele, heise.de v. 13.05.2009.

http://www.heise.de/newsticker/meldung/USK-arbeitet-an-Alterskennzeichen-fuer-Online-Spiele-218740.html

Stefan Sichermann,

- Macht der Islam Jugendliche gewalttätig?, bildblog.de v. 13.06.2010. http://www.bildblog.de/19414/macht-der-islam-jugendliche-gewalttaetig/

Steve Colley,

- Stories from the Maze War 30 Year Retrospective: Steve Colley's Story of the original Maze, digibarn.com. http://www.digibarn.com/history/04-VCF7-MazeWar/stories/colley.html

stj/AP/dpa,

- Tim K. recherchierte zu Amokläufen, focus.de v. 22.05.2009. www.focus.de/panorama/welt/winnenden/winnenden-tim-k-recherchierte-zu-amoklaeufen_aid_401430.html

Stupidedia,

- Eintrag: Christian Pfeiffer, stupidedia.org - Stand: 22.09.2012. http://www.stupidedia.org/stupi/Christian_Pfeiffer

Süddeutsche Zeitung,

- Schüler sahen vor Tötung Gewalt-Video an, sueddeutsche.de v. 17.05.2010. http://www.sueddeutsche.de/panorama/bluttat-von-tessin-schueler-sahen-vor-toetung-gewalt-video-an-1.850902

Susan Arendt,

- Report: Complaining About Violent Games Increases Interest in Them, wired.com 17.04.2007. http://www.wired.com/2007/04/report_complain/

Susann Rabold/Dirk Baier/Christian Pfeiffer,

- Jugendgewalt und Jugenddelinquenz in Hannover, kfn.de (2008), S. 81 ff. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb105.pdf

Susanne Gaschke,

- Er kam nicht vom anderen Stern, zeit.de v. 21. November 2006. http://www.zeit.de/2002/19/200219_1._leiter.xml/komplettansicht

susannedoms,

- Klingt zu stressig..., amazon.de v. 17.07.2003. http://www.amazon.de/review/R3DP3ZT3YZODI1/ref=cm_cr_pr_perm?ie=UTF8&ASIN

SuzieQ,

- Oslo Der Prozess - Anders Behring Breivik32/2, freitag.de v. 13.06.2012. https://www.freitag.de/autoren/suzieq/oslo-der-prozess-anders-behring-breivik-tag-32-2

Tara Hill,
- Tröst mich, alter Seelenklempner!, tageswoche.ch v. 13.12.2012. http://www.tageswoche.ch/de/2012_50/kultur/490931/

Tara Palmeri,
- Killer's basement his eerie lair of violent video games, nypost.com v.v 19.12.2012. http://nypost.com/2012/12/19/killers-basement-his-eerie-lair-of-violent-video-games/

Theresia Höynck/Christian Pfeiffer,
- Verbot von Killerspielen? Thesen und Vorschläge zur Verbesserung des Jugendmedienschutzes, ZRP 3/2007, S. 91.

Theresia Höynck/Thomas Mößle/Matthias Kleimann/Christian Pfeiffer/Florian Rehbein,
- Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK - Zusammenfassung des Forschungsberichtes, kfn.de. http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/uskalterseinstufungen.pdf

Thomas Hausmanninger,
- Review: Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufrufgegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen, International Review of Information Ethics Vol. 4 (12/2005), S. 61, 63. http://www.i-r-i-e.net/inhalt/004/Hausmanninger.pdf

Thomas Lindemann,
- Computerspiel über Atom-Apokalypse gewinnt Preise, welt.de v. 30.03.2011. http://www.welt.de/spiele/article13020821/Computerspiel-ueber-Atom-Apokalypse-gewinnt-Preise.html
- Peinliche Posse um Deutschen Computerspielpreis, welt.de v. 28.04.2010. http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article7376422/Peinliche-Posse-um-Deutschen-Computerspielpreis.html

Thorsten Wiesner,
- Videospielende Chirurgen machen weniger Fehler bei der OP, golem.de v. 08.04.2004. http://www.golem.de/0404/30737.html

Tobias Ritter,
- RTL-Bericht über die gamescom 2011 - Nach Proteststurm: RTL-Redakteur wirft Gamern Humorlosigkeit vor *UPDATE*, onlinewelten.com v. 24.08.2011. http://www.onlinewelten.com/games/rtl-bericht-ueber-die-gamescom-2011/news/proteststurm-rtl-redakteur-wirft-gamern-humorlosigkeit-106994/

Tröndle/Fischer,
- StGB, Kommentar, 53. Aufl. (2006), § 131 Rn. 2 f.

Ulf Schönert,
- "Ein unglaublicher Generationenkonflikt", stern.de v. 18.07.2009. http://www.stern.de/digital/online/online-petition-gegen-killerspiel-verbot-ein-unglaublicher-generationenkonflikt-706552.html

Universitätsklinikum Ulm,
- Ärztlicher Direktor, uniklinik-ulm.de. http://www.uniklinik-ulm.de/struktur/kliniken/psychiatrie-und-psychotherapie/klinik-fuer-psychiatrie-und-psychotherapie-iii-ulm/home/personen/prof-dr-dr-manfred-spitzer.html

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle,
- § 19 Abs. 2 der USK-Grundsätze, usk.de http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/USK_Grundsaetze_2011.pdf
- Ziff. 2.4 der Leitkriterien der USK, usk.de. http://www.usk.de/fileadmin/documents/2011-06-27_Leitkriterien_USK.pdf
- Entsch. v. 06.12.2000 - 5646/00, usk.de.
- Entsch. v. 26.02.2004 - 10490/04, usk.de.

Valve,
- Game Manual - Gameplay, dayofdefeat.com. http://www.dayofdefeat.com/Manual/gameplay.htm#1

VG Minden,
- Urt. v. 27.11.2007 - 1 K 2883/06, openJur 2011, 53577. http://openjur.de/u/125573.html

VikingBK1981,
- Aktionsbündnis Winnenden plant eine Art "Spielevernichtung", gamersglobal.de v. 14.10.2009. http://www.gamersglobal.de/news/12239

Virginia Tech Review Panel,
- Mass Shootings at Virginia Tech: Report of the Review Panel (2007). www.governor.virginia.gov/TempContent/techpanelreport.cfm

Volker Briegleb,
- 185.000 Unterschriften gegen Waffen und Killerspiele, heise.de v. 18.06.2010. http://www.heise.de/newsticker/meldung/185-000-Unterschriften-gegen-Waffen-und-Killerspiele-1025673.html
- CSU-Innenminister fordert Verzicht auf Killerspiele, heise.de v. 01.04.2009. http://www.heise.de/ct/meldung/CSU-Innenminister-fordert-Verzicht-auf-Killerspiele-210868.html
- LAN-Party zieht nach "Killerspiel"-Verbot um [Update], heise.de v. 23.11.2009. http://www.heise.de/newsticker/meldung/LAN-Party-zieht-nach-Killerspiel-Verbot-um-Update-866687.html

Volker Jung,
- (AGSHP) Ausbildungsgerät Schießsimulator für Handwaffen und Panzerabwehrhandwaffen, deutschesheer.de v. 25.11.2013.
  http://www.deutschesheer.de/portal/a/heer/!ut/p/c4/DcJBEkAwDAXQs7hAsrdzC-y-SiXTSk2VXp95j1f-OV470Kw4Ms-8BBu3TipSqUlQt0S3nU9GK1WcFL53xCjOV5qGDzu8Sxo!/

Volker Stuckmann,
- Jugendschutz in den USA - Kalifornisches Videospiel-Gesetz verfassungswidrig, gamestar.de v. 07.08.2007.
  http://www.gamestar.de/news/vermischtes/1472618/jugendschutz_in_den_usa.html

WDR-Rundfunkrat,
- Anrufung des Rundfunkrates gemäß § 10 Abs. 2 WDR-Gesetz mit Schreiben vom 27. April 2013 des Verbandes für Deutschlands Video und Computerspieler (VDVC) zur Programmbeschwerde gegen die Sendung, Hart aber fair: Handy an, Hirn aus: wie doof machen uns Apple und Co., Das Erste, 4. Februar 2013, Schreiben v. 05.12.2013.

Werner Glogauer,
- Gewalthaltige Medien machen Kinder und Jugendliche zu Tätern, in: Dave Grossman/Gloria DeGaetano, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht, 2. Aufl. (2003), S. 166 ff.

Wiesbadener-Tagblatt,
- Gewalt hat Gründe, wiesbadener-tagblatt.de.
  http://www.wiesbadener-tagblatt.de/lokales/wiesbaden/nachrichten-wiesbaden/gewalt-hat-gruende_9586065.htm

Wikipedia,
- Eintrag: Anschläge in Norwegen 2011, de.wikipedia.org - Stand: 24.07.2014.
  http://de.wikipedia.org/wiki/Anschl%C3%A4ge_in_Norwegen_2011
- Eintrag: Amoklauf von Aurora, de.wikipedia.org - Stand: 01.10.2013.
  http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Aurora
- Eintrag: Amoklauf von Emsdetten, de.wikipedia.org - Stand: 28.06.2014.
  http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Emsdetten
- Eintrag: Amoklauf von Winnenden, de.wikipedia.org - Stand: 02.08.2014.
  http://de.wikipedia.org/wiki/Amoklauf_von_Winnenden
- Eintrag: Anders Behring Breivik, de.wikipedia.org - Stand: 26.09.2014.
  http://de.wikipedia.org/wiki/Anders_Behring_Breivik
- Eintrag: Grand Theft Auto: San Andreas, de.wikipedia.org - Stand: 09.09.2014.

http://de.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas#Hot_Coffee
- Eintrag: Landtagswahl in Bayern 2008, de.wikipedia.org - Stand: 17.03.2014. http://de.wikipedia.org/wiki/Landtagswahl_in_Bayern_2008
- Eintrag: Max Payne 2, wikipedia.org - Stand: 04.09.2014. http://de.wikipedia.org/wiki/Max_Payne_2#Handlung
- Eintrag: Panther (1975 video game), en.wikipedia.org - Stand: 04.05.2014.
- Eintrag: PLATO (computer system), en.wikipedia.org - Stand: 21.05.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/PLATO_%28computer_system%29
- Eintrag: Sandy Hook Elementary School shooting, en.wikipedia.org - Stand: 07.10.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/Sandy_Hook_Elementary_School_shooting
- Eintrag: SIMNET, en.wikipedia.org - Stand: 28.07.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/SIMNET
- Eintrag: Slipknot, wikipedia.de - Stand: 16.08.2014. http://de.wikipedia.org/wiki/Slipknot#Kontroversen_um_Slipknot
- Eintrag: Werther-Effekt, de.wikipedia.org - Stand: 03.09.2011. http://de.wikipedia.org/wiki/Werther-Effekt
- Eintrag: Hitman (Spieleserie), de.wikipedia.org - Stand: 09.04.2014. http://de.wikipedia.org/wiki/Hitman_%28Spieleserie%29#Hitman_2:_Silent_Assassin

Wikiquote,
- Eintrag: Censorship, en.wikiquote.org - Stand: 09.04.2014. http://en.wikiquote.org/wiki/Censorship

Wolfgang Bösche/Florian Geserich,
- Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen, Polizei & Wissenschaft 1/2007, S. 45 ff.

xColdxProductions,
- RTL EXPLOSIV - GIGA EXPLODIERT - Die Antwort auf die gamescom-Reportage.mp4 , youtube.com v. 25.08.2011. http://www.youtube.com/watch?v=z9ZaO74K42Q

Abbildungen

00. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed

01. Süddeutsche Zeitung
Ausgabe v. 13.11.2009, S. 56.
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

02. Der Spiegel
Der Spiegel, 15/2010, S. 132.
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

03. Das Erste
Sendung „Tatort U-Bahnhof – machtlos gegen Jugendgewalt?“
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

04. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed

05. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed

06. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed

07. Shadowjin
public domain (via Wikimedia Commons)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:TKPB_06_02_07.jpg

08. Superbass
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wolfgang_Bosbach_2012-03-09.jpg

09. Valve
“Counter-Strike 1.6”
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

10. id Software
“Quake III Arena”
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

11. Eilmeldung
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frank_Schirrmacher.jpg

12. Tsui
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Christina_St%C3%BCrmer_%26_Band,_Donauinselfest_2009d.jpg

13. Moritz Kosinsky
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:20130922_Bundestagswahl_2013_in_Berlin_by_Moritz_Kosinsky0421.jpg

14. Door man
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wireless_mouse.jpg

15. Age ranger
Gemeinfrei (via Wikimedia Commons)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beretta_8045_LAPD_pistol.jpg

16. Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware
http://www.usk.de/titelsuche/
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

17. Bischöfliche Pressestelle Hildesheim (bph)
Honorarfrei unter Quellennennung (via Wikimedia Commons)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Christian_Pfeiffer_%28Jurist%29.jpg

18. J. D. Bayer
Gemeinfrei (via Wikimedia Commons)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:JohannWolfgangVonGoetheOelgemaeldeJDBayer1773.jpg

19. bigbug21
CC-SA-25 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Manfred_spitzer.jpg

20. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed

21. Valve
“Counter-Strike 1.6”
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

22. Autorenkollektiv
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mahnwache_Netzzensur_2009_07.jpg

23. Christian "VisualBeo" Horvat
Gemeinfrei (via Wikimedia Commons)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dr-guenther-beckstein2.jpg

24. Elisabeth Belik
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Uwe_schünemann.jpg

25. A.Savin
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fplasberg-2008-litcologne.jpg

26. Valve
“Counter-Strike: Source”
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

27. Rockstar North,
“Grand Theft Auto: San Andreas”
Aufnahme von unbekannt.

28. NDR
Panorama-Sendung v. 22.02.2007.
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

29. NDR
Panorama-Sendung v. 22.02.2007.
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

30. NDR
Panorama-Sendung v. 22.02.2007.
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

31. Frank Ossenbrink
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dorothee_Baer_2010.jpg

32. Steffen Kugler
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bernd_Neumann_2009.jpg

33. Crytek/Electronic Arts
“Crytek 2” (via Wikimedia Commons)
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Crysis_2_cover.png

34. Reinhart Baumgart/Die Zeit
„Der Lange Film zum kurzen Abschied“, Die Zeit 3/1985 , S. 33.
Aufnahme von Matthias Dittmayer.
http://pdfarchiv.zeit.de/1985/03/der-lange-film-zum-kurzen-abschied.pdf

35. Dagmar Rosenfeld/Die Zeit
Teaser zu: „Generation Ego-Shooter, angetreten!“
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

36. SonntagsZeitung
Anzeige „Mit der SonntagsZeitung sind Computerspiele mehr als nur Computerspiele“
Aufnahme von Jarekk82/games.ch.
http://www.games.ch/4440-schweizer-game-news/news/schweizer-game-news-fragwrdige-symbolik-bei-der-sonntagszeitung-wqc/

37. PC Games
Musterbrief: „Ich wähle keine Spielekiller“
Aufnahme von Matthias Dittmayer.
http://www.pcgames.de/PC-Games-Brands-19921/News/PC-Games-Aktion-zur-bayerischen-Landtagswahl-658647/

38. 3dsupply
T-Shirt „Ich wähle keine Spielekiller“
Zustimmung zu nichtkommerzieller Nutzung
Aufnahme von Matthias Dittmayer.
http://www.3dsupply.de/products/252-spielekiller-reloaded/

39. Valve
“Counter-Strike: Source”
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

40. John Daleske
“Empire” (via Wikimedia Commons)
http://en.wikipedia.org/wiki/File:PlatoEmpireTourney1984Aug18.png

41. US Army
Gemeinfrei (via Wikimedia Commons)
“Bradley Trainer”
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bradley_Trainer_screenshot.png

42. US Army
“America’s Army 3”
http://www.americasarmy.com/press

43. USMC
Gemeinfrei (via Wikimedia Commons)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:USMC-17987.jpg

44. Landtag Baden-Württemberg
65. Sitzung v. 23.04.2009, Plenarprotokoll 14/65, S. 4697.
http://www.landtag-bw.de/files/live/sites/LTBW/files/dokumente/WP14/PIP/14_0065_23042009.pdf

45. Blizzard Entertainment
"World of Warcraft"
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

46. gouryella_nm
(via twitpic)
http://twitter.com/gouryella_nm/statuses/6577119319

47. Peshay159
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:ESport_IFNG_Munich_20-Nov-11_Stage3.jpg

48. Harald Krichel
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heribert_Rech_1.jpg

49. Laurence Chaperon
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ingo_Wellenreuther_2009.jpg

50. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de

51. Anett Schlorke / www.aktion-jugendkultur.de
Zustimmung zu nichtkommerzieller Nutzung
http://www.wirsindgamer.de/ifng/fotos-von-anett-schlorke/index.html

52. Simone Fränkel
Zustimmung zur Nutzung
http://images.gamestar.de/images/idgwpgsgp/bdb/2086243/600x338.jpg

53. George F. B. Fumble
Zustimmung zur Nutzung
http://www.youtube.com/watch?v=-zF8LCTsnVw

54. George F. B. Fumble
Zustimmung zur Nutzung
http://www.youtube.com/watch?v=-zF8LCTsnVw

55. s3sebastian
Zustimmung zur Nutzung
http://www.youtube.com/watch?v=LW68hN9LTGo

56. Matthias Dittmayer
CC-BY-SA-3.0
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de

57. Deutscher Bundestag
Aufnahme von Matthias Dittmayer.
https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2009/_02/_24/Petition_2863.abschlussbegruendungpdf.pdf

58. Dr. Herbert Tröndle/Dr. Thomas Fischer/C.H.Beck
Tröndle/Fischer, StGB, Kommentar, 51. Aufl. (2006), § 131.

59. Infinity Ward/Activision.
Cover “Modern Warfare 2” (via Wikimedia Commons)
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Modern_Warfare_2_cover.png

60. Blizzard Entertainment
Cover “World of Warcraft” (via Wikimedia Commons)
http://en.wikipedia.org/wiki/File:WoW_Box_Art1.jpg

61. Marco Verch
CC-BY-2.0. (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gamescom_2011,_Besucheransturm_-_Flickr_-_wuestenigel.jpg

62. RTL
Sendung “Explosiv”
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

63. RTL
Webseite
Aufnahme von Matthias Dittmayer.

64. AP
www.dailymail.co.uk/news/article-2177294/

65. Esby
CC-BY-SA-3.0 (via Wikimedia Commons)
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mang%27Azur_-_2010_-_Espace_Dance_Dance_Revolution_-_P1310765.jpg

66. Hartaberfair
“Handy an, Hirn aus - Wie doof machen uns Apple und Co?“

67. Electronic Arts
“FIFA14”
http://mms.businesswire.com/media/20130924006566/en/384240/5/FIFA14_X360_Header.jpg

68. Patrick Protz
Zustimmung zur Nutzung

69. Jürgen Mayer
Zustimmung zur Nutzung

70. Matthias Dittmayer
Zustimmung zur Nutzung

Lizenz

Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen
4.0 International (CC BY NC ND 4.0 DE)

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Leseempfehlungen

Patrick – Vicarocha – Portz

Der Jugendmedienschutz bei
Gewalt darstellenden Computerspielen:
Mediengewaltwirkungsforschung, Jugendschutzgesetz,
Gewaltdarstellungsverbot & Moralpanik

http://darwin.bth.rwth-aachen.de/opus3/volltexte/2013/4847/pdf/4847.pdf

Jürgen – Pyri – Mayer

“Eine Zensur findet nicht statt”
Jugendschutz und Neue Medien

http://almrausch.files.wordpress.com/2013/04/dissertation.pdf

Matthias – Rey Alp – Dittmayer

Wahrheitspflicht der Presse:
Umfang und Gewährleistung

http://www.nomos-shop.de/productview.aspx?product=21359